PROTOTYPE CALL OF JUAREZ B.B. MASS EFFECT 2 FORZA 3 BRINK



DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360

XBOX 360™

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

,95€ Nº32 JULIO 2009

UNA REVISTA MARCA

ALAN WAKE®

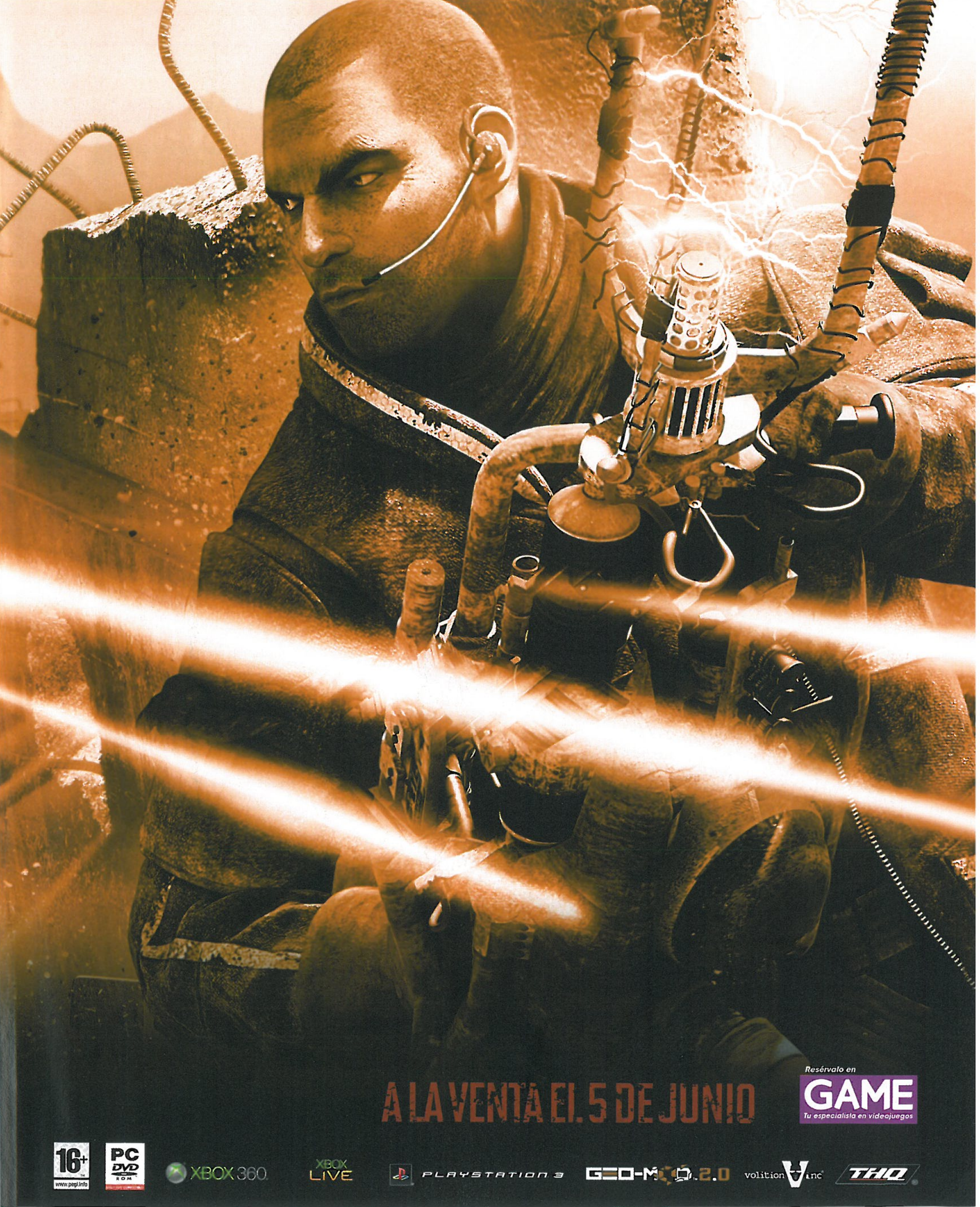
¡JUGAMOS AL TÍTULO MÁS ESPERADO DE XBOX 360!

OVERLORD 2
ÓMO NOS GUSTA SER MALOS

METAL GEAR SOLID RISING
¡LA SAGA ROMPE FRONTERAS!

RED FACTION® GUERRILLA™




A LA VENTA EL 5 DE JUNIO
Resérvalo en
GAME
Tu especialista en videojuegos
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360
XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
GEO-MOD 2.0
volition inc
THQ



Natal: la pelota en nuestro tejado



Director: David Sanz
Email: dsanz@unidadeditorial.es

Nos llevamos el E3 2009 de calle. Sí, sí, de calle. Lejos de caer en vanagloriarnos y mirarnos sólo al ombligo, lo cierto es que Microsoft se comió con papas y mojo picón (me tira Canarias, qué voy a hacerle) a Nintendo y Sony. Y no es porque el resto no presentaran novedades, que lo hicieron -con mayor y menor éxito-, sino porque cuando salieron a la palestra Paul y Ringo con Rock Band 2, los nuevos títulos de un catálogo sin competencia y, sobre todo, Steven Sielberg y Peter Molyneux con Natal, la cosa se acabó.

Y todo porque así, a bote pronto, Project Natal te deja con la boca más abierta que un buzón de correos. La muestra que pudimos ver en la feria de esta tecnología es realmente impresionante, y así lo recogieron los medios generalistas de todo el mundo. Eso sí, es cierto que entre los especializados Project Natal ha despertado tantos defensores como detractores. Y es que pasamos de "mi pad y yo" a "mi wiimote y yo", y ahora a "yo, yo mismo y la TV" en menos de dos años. Una evolución que, sinceramente, creo que la comunidad de jugadores no está preparada aún para aceptar así como así.
Eso sí, deja claro que Microsoft va no un paso, sino una manzana entera por delante del resto. Lo único que pasa con estas cosas que después del hype hay que demostrar que la tecnología no sólo funciona, sino que se puede aplicar con éxito al mercado, dando como resultado productos de calidad.



Microsoft ha puesto la pelota en su propio tejado, y sólo depende de ella el convertir a Project Natal en la referencia de los juegos del futuro, o en una revolución más que no triunfó. Pase lo que pase, el camino se ha comenzado a andar con mucha fuerza, y llevamos bastante tiempo sin que la firma de Redmond nos defraude, así que no tiene por qué hacerlo ahora.

PD: Ojo a *Alan Wake*. Puede que sea uno de los pocos títulos que aún despiertan en este escéptico corazón un atisbo de esperanza. Un juego que aborda con cariño todos los avances técnicos sin dejar a un lado un cuidado argumento. Un juego que promete ser lo mejor de Xbox 360 en muchos meses.

El Equipo X


Redacción: Gustavo Maeso
Gamertag: OXM Maeso
Email: gustavo.maeso@unidadeditorial.es


Reviews: Chema Antón
Gamertag: OXM Chema
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Juan García 'Xcast'
Gamertag: OXM Xcast
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Juan de Dios C.
Gamertag: Keitaro ESP
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Lázaro Fdez.
Email: xbox360@unidadeditorial.es


Diseño y Edición: Sol García
Email: mgsanchez@unidadeditorial.es


Diseño: Miryam Veros
Email: miryam.veros@unidadeditorial.es


Redacción: Mario Fernández
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño: Juanma Martín Castillo
Email: jmmcastillo@unidadeditorial.es


Redacción: Julio del Olmo
Email: julio.delolmo@unidadeditorial.es

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA Nº 1 DE XBOX 360

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: LUIS ENRÍQUEZ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR: DAVID SANZ VERJANO - dsanz@unidadeditorial.es

REDACCIÓN
Gustavo Maeso (coordinación y redacción) - gustavo.maeso@unidadeditorial.es
Julio del Olmo
Colaboradores: Chema Antón (Jefe de producción), Juan García '*Xcast*', Mario Fernández, Lázaro Fernández, José María Rodríguez, Diego Alberto Fernández '*Kaos2k*', Juandi, Javier de Pascual y Magoacme

DVD
Ángel Llamas "Wako"

DISEÑO
Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es
Miryam Veros - miryam.veros@unidadeditorial.es
Juan Manuel Martín Castillo - jmmcastillo@unidadeditorial.es
Pedro Pablos (portada) - pedropablo@unidadeditorial.es

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Director de Publicidad: Conrado Godoy (cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Jefe de Publicidad: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Aurora Fernández / Mª Trinidad Martín Tfno.: 91 443 52 54
Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27 Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID
Redacción: Tel. 91 337 32 02, xbox360@unidadeditorial.es
Director General: Luis Enríquez. **Directora de Marketing:** Virginia Roel. **Jefa de Marketing:** Gema Monjas. **Director de Producción:** Fernando Gil. **Director de Distribución:** Pedro Alonso. **Director Financiero:** Marco Ottelli. **Suscripciones** 902 99 91 99 (Horario L-V de 8 a 20h.) **Ejemplares Atrasados:** Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)
Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. **Imprime:** ALTAIR IMPRESIA IBÉRICA
Printed in Spain. Depósito Legal M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100 Precio para todo el territorio español indicado en la portada

Publicación ARI FIPP





Contenidos

En portada

Dashboard

Noticias, novedades, expertos...

Input

Entrevistas y tu opinión sobre juegos o lo que quieras hacernos llegar.

Reportajes

A fondo. Todo sobre tu Xbox 360.

Previews

Todo lo que está a punto de llegar.

Reviews

La última guía del comprador feliz.

Todo 360

Saca todo el partido a tus juego.

ALAN WAKE®

Remedy Software nos enseñá por qué la oscuridad es el peor enemigo imaginable para el hombre



La historia de ***Alan Wake*** es la de un eterno retraso, de esos que marcan un desarrollo hasta llevarlo al fracaso. Lo hemos visto con *Duke Nukem Forever*, hace escasos meses. Por suerte, parece que los finlandeses de Remedy no han estado cruzados de brazos desde aquél lejano junio de 2005, momento en que anunciaron su proyecto. Por aquél entonces sorprendieron a todos con algo que parecía ser diferente y único.

Desde aquel día la información ha llegado con cuentagotas, hasta el punto de que se han sucedido los rumores, los malos augurios al respecto del proyecto y esa sensación incómoda en la barriga que te dice: 'nunca llegará a salir'. Por suerte nos equivocamos al desconfiar. ***Alan Wake*** sigue en desarrollo y ya tiene fecha: Primavera del año que viene. Y os podemos decir desde ya mismo que tiene una pinta extraordinaria. Por algo le hemos dado el galardón de mejor juego del E3 2009.

Un Best-Seller

La primera pincelada de genialidad llega con el argumento sobre el que gira toda la trama. En él, encarnamos a Alan Wake, un escritor de éxito que ha perdido su musa (lleva la friolera de dos años sin juntar letras), y que busca recuperar la inspiración mudándose al bucólico pueblo de Bright Falls junto a su esposa Alice.

Pero la pesadilla empieza con la misma persona que le acompaña en el ▶▶

DE LA LUZ DEL DÍA A LA OSCURIDAD DE LA NOCHE

Todos y cada uno de los escenarios de Bright Falls están diseñados para dotar de una mayor espectacularidad a cada momento de la aventura. Y con esto nos referimos a todos y cada uno de los cambios de luz que vayamos 'sufriendo'. Veremos cómo el sol se mueve por el horizonte, cambiando la iluminación con cada pequeño movimiento hasta que salga la luna. El ciclo día-noche tiene en *Alan Wake* un nuevo y aterrador significado. Consigue que volvamos a tener miedo de apagar las luces de nuestra habitación, como cuando éramos mozos.

En la presentación a la que asistimos durante el E3 de Los Angeles, los mismos desarrolladores trataron de jugarnos una mala pasada al respecto, jugando con las luces de la sala en virtud de lo que ocurría en pantalla. al acabar la presentación preguntaron: ¿Alguien quiere que deje las luces apagadas? Nadie se atrevió a decir que sí.

La tenebrosa carretera secundaria se torna...

...en un bonito paisaje al salir el sol.

Sus retrasos nos hicieron temer por Alan Wake. Nos equivocamos.

"El gran enemigo a batir es la oscuridad"


Sólo a la luz del día encontrarás algo de paz.

viaje, puesto que esta desaparece misteriosamente mientras las páginas de su último trabajo, un thriller de terror, cobran vida palabra por palabra. Pero lo peor no es éso, sino el hecho de que nuestro protagonista no recuerda ni una sola línea de este libro o el hecho de haberlo escrito. Por ello debe luchar para ir encontrando poco a poco las páginas de esta enigmática obra, que continuamente se reescribe, con cada sueño y avatar en la vida de Alan Wake.

De esta forma se podría resumir el argumento de esta historia en la que el gran peligro a tener en cuenta es la oscuridad. Conforme avancen las páginas, Alan descubrirá que una especie de fuerza oscura domina cada esquina de Bright Falls. Ésta únicamente puede materializarse mientras haya oscuridad y una persona, animal o cosa que pueda poseer. Así, cuando cae la noche, la mayor parte de los habitantes del pueblo (unos pocos personajes resistirán para ayudarnos con nuestros objetivos... Les auguramos un funesto destino a todos) se convierten en pérfidos asesinos, los animales se tornan en sanguinarias bestias y los objetos cobran vida como armas arrojadizas o máquinas vivientes. El gran problema es el hecho de que serán completamente invulnerables a cualquier ataque, excepto a aquellos que se realicen bajo una luz intensa (linternas, bengalas, trampas de luz...). Nos veremos inmersos en una intensa y desesperada lucha por escapar de las tinieblas que tratarán de arroparnos a cada paso que demos, teniendo en ocasiones que tomar las de villadiego como única alternativa para llegar a un lugar seguro y mejor iluminado.

Así iremos descubriendo poco a poco los misterios de Alan y este pueblo

UN PROTA DE LUJO

Alan Wake no es un superhombre, ni siquiera un soldado entrenado para matar. Es una persona normal en circunstancias extraordinarias, como podríamos ser cualquiera de nosotros en su situación. De esta manera sus habilidades no son superiores a las de cualquier ser humano normal. Este pequeño matiz al personaje se ha introducido con total maestría al dotar al protagonista de movimientos torpes en algunos casos, no siendo extraño llegar a verle tropezar o incluso caer al ponerse a cubierto de sus enemigos.

Todas estas animaciones han sido capturadas de un actor finlandés completamente desconocido por estas tierras. Se trata de Ilkka Villi, del que incluso han tomado las facciones para modelar el rostro de Alan. Si os pica la curiosidad podéis buscar alguno de sus trabajos a través de la red de redes (os avisamos que deben conocerlo únicamente en su pueblo y en cuatro aldeas más de Finlandia). Los nombres que debéis buscar son: Helppo elämä o Runaway Beer.

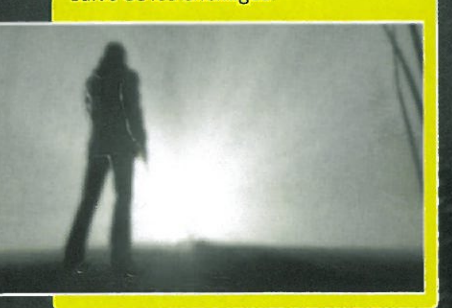



XBOX 360
STAR OCEAN
THE LAST HOPE
12+
SQUARE ENIX


XBOX
LIVE

VE HACIA LA LUZ

La manera de combatir a los enemigos es mediante el uso de la luz. Por lo general necesitarán ser alumbrados y posteriormente recibir algún ataque físico. Sin embargo en ocasiones la misma luz será tan intensa que podrá dañar a la oscuridad sin tener que desenfundar un arma.
Llevaremos siempre una linterna que aunque se recarga sola, puede dejarnos 'vendidos'. Las bengalas también serán de gran ayuda por eso de poder alumbrar todo el terreno a nuestro alrededor sin tener que preocuparnos por el foco. También encontraremos generadores, que serán nuestro pequeño paraíso a salvo de los enemigos.



maldito, en una aventura estructura en capítulos al más puro estilo de las series televisivas norteamericanas. Por tanto, cada cierto tiempo nos esperará un final de episodio espeluznante y quedaremos con los ojos como platos por las situaciones inverosímiles y extremas que se irán desarrollando ante nuestros ojos.

En la ciudad

Aunque la demostración que presenciamos durante el pasado E3 estaba centrada en la parte intensa (tenía lugar durante una escena nocturna, con múltiples enemigos tratando de darnos caza), no todo va a ser disparar, iluminar y correr en ***Alan Wake.*** Sin embargo, durante muchas partes de la aventura podremos pasear y explorar las calles de Bright Falls al estilo *GTA*, pero teniendo en cuenta que en este trabajo de Remedy Software todo gira alrededor de la historia de Alan. Habrá incluso momentos en los que tendremos que conducir para ir de un punto a otro del mapeado tanto para las partes diurnas como para escapatorias extremas en medio de una infernal oscuridad. Por tanto, podemos esperar una experiencia mucho más centrada en la exploración que en cualquiera de sus anteriores trabajos (Por ejemplo *Max Payne 1* y *2*), pero manteniendo un hilo argumental fuerte que nos obliga a seguir avanzando dentro de la historia sin entretenernos demasiado con tareas innecesarias.

Para terminar de diferenciarse del resto de juegos en Xbox 360, los chicos de Remedy lo han bautizado como el primero de los "Psychological Action Thriller" en consola. Esto viene a querer decir que encontraremos una historia que inspira terror, con toques de acción y un ritmo de narración continuo y elevado.

SE HA FUNDIDO

La oscuridad a la que nos enfrentamos ha conseguido que las luces del pueblo no funcionen como deberían, dejando a los generadores de gasolina y cacharros a pilas como las únicas fuentes de luz posibles. Recuerda que una buena bombilla es mejor que cualquier arma de fuego...

"No todo en Alan Wake va a ser iluminar y disparar"



También conduciremos por los bosques de Brights Falls.

La oscuridad puede tomar cualquier forma... ¿un tornado?

"Un argumento oscuro e intrigante como pocas veces hemos visto"

Premisas argumentales y jugables aparte, hay que destacar también el extraordinario acabado técnico que luce *Alan Wake* a estas alturas de desarrollo. Siendo sinceros, tras tantos retrasos en su tortuoso desarrollo esperábamos una pequeña decepción en este aspecto. Nada más lejos de realidad, puesto que desde el primer momento quedamos gratamente sorprendidos con el grado de detalle y profundidad de cada uno de los paisajes que vimos.

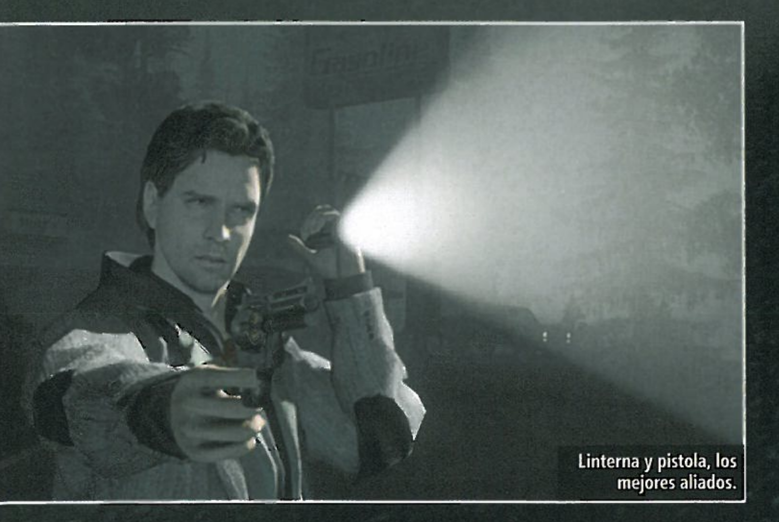
El motor creado para la ocasión no parece que acuse el paso de los ▶▶

“Posiblemente estemos ante la aventura definitiva para Xbox 360”

Alan Wake, un marido en busca de su esposa.

años, dejando todo el protagonismo a unos efectos de luz magistralmente implementados. Tampoco desmerece el cuidado puesto en cada una de las texturas. Sólo hay que echar un vistazo, por ejemplo, al jersey del protagonista para darse cuenta de la cantidad de horas que se han puesto en cada pequeño fleco de *Alan Wake*. Para los fanáticos de la tecnología, hay que decir que se ha utilizado el motor Umbra para asegurar que la frecuencia de imágenes sea lo más alta posible (60 fps), y que las animaciones (que se ven geniales hemos de decir) están realizadas con el programa de captura de movimientos de Imagination Studios. Puede que esos datos signifiquen mucho para algunos, pero para el resto de mortales lo que debe quedar es la idea de que estamos ante uno de los grandes no sólo de nuestra consola, Xbox 360, sino posiblemente ante uno de los mejores proyectos que han visto la luz en el mundo del videojuego.

Posiblemente se trate de la aventura definitiva para un jugador. Y esto no es porque desdeñemos el modo multijugador, sino por el hecho de que no contará con él directamente. La explicación de Remedy no podía ser más clara: “Preferimos crear la mejor experiencia posible para un solo jugador que un modo para varios que esté medio bien y una historia tan sólo aceptable”. Toda una declaración de intenciones. A partir de ahora comienza la cuenta atrás. Queda ya menos de un año, lo que no supone más que un 20% de sus cinco años de desarrollo. La espera ha sido muy larga, pero esta vez estamos seguros de que merecerá la pena.


Linterna y pistola, los mejores aliados.

UN GUIÓN DE SAM LAKE

La historia de *Alan Wake* está creada por el mismo autor de los guiones de todos y cada uno de los juegos de Remedy Software desde Death Rally. Se trata de Sam Lake (Sami Järvi en finés). Puede que no os suene demasiado su nombre, pero seguro que os suena su cara. Y es que debido al bajo presupuesto con el que contaba la compañía en su primer gran juego, Max Payne, no pudieron contratar a actores para poner cara y movimientos a los personajes. A Sam le tocó ser el protagonista. Sí, el mítico Max Payne con su cara de estreñimiento eterno. Para la segunda parte de este juego el presupuesto había aumentado considerablemente por lo que se contrató a un actor para dar vida al protagonista, Timothy Gibbs. Aún así Sam Lake hace múltiples cameos durante toda la historia, siendo el más importante el de John Mirra, uno de los personajes de una teleserie del juego.



Devorar

Añadir extras

Quitar envoltorio

Eructar

Chupar ketchup

Chupar mahonesa

Pedir mostaza

Comer cebolla

Tragar

Comer tomate

Comer lechuga

Mover Whopper

Morder

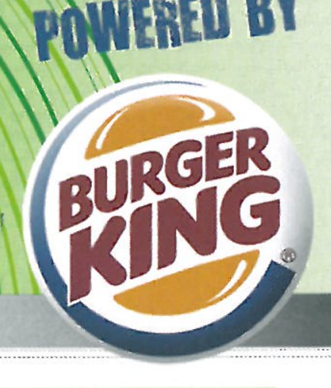


COMO TÚ QUIERAS

burgerking.es

XBOX 360 LOS RETOS

POWERED BY



Encuentra toda la información de los retos en nuestro Facebook

BIENVENIDO A LA LUCHA

Todos los meses, premios suculentos

Quieres añadir adrenalina y emoción a tu vida? Pues apúntate a **LOS RETOS** de la Revista Oficial Xbox 360. Todos los meses, encontrarás en esta nueva sección dos retos a los que no vas a poder resistirte. Un torneo online mensual con el juego más interesante del mercado, te permitirá enseñar tus armas en Xbox Live. Además, si lo tuyo es jugar solo y destripar hasta el último logro de cada título, también te plantearemos una competición mensual de acumulación de logros. El que más puntos consiga arrancar a un juego, se lleva el gato al agua.
Mes tras mes verás a los ganadores de los torneos aparecer en estas páginas, felices ganadores de premios espectaculares. ¡A jugar!



RED FACTION GUERRILLA

Marte está que arde y por eso hemos elegido este planeta para desplegar nuestro reto multijugador de este mes. ¿Te apuntas?

Guerra de clases sobre la superficie marciana





El reto de Xbox Live de este mes se lo vamos a dedicar a **Red Faction Guerrilla**. Este impresionante shooter es la revolución de la temporada. **OXM Xcast** se enfrentará en una partida a muerte al juego de Volition con todos los jugadores que le manden un mensaje a su gamertag el día 19 de julio antes de las 18:00 horas (cuando se organizará la partida). Cuando se agreguen todos los jugadores, por riguroso orden de llegada, se organizarán las partidas a muerte, y el ganador se llevará a casa un juego de Xbox 360. ¡Suerte!

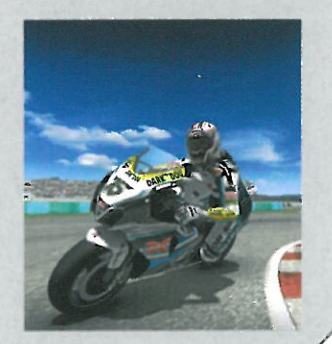
EL GANADOR DEL MES

currupupito





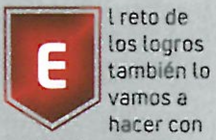
El mes pasado nos pegamos una tarde de motos con *SBK'09 Superbikes World Championship*. Tras unas cuantas vueltas de calentamiento en el circuito de Cheste, todos los lectores que se apuntaron al reto dejaron todo su buen pilotaje en el asfalto. Al final, nuestro querido lector Currupupito fue el ganador del reto y se lleva un juego a casa. ¡Enhorabuena!





Red Faction Guerrilla

El shooter de Volition es el protagonista de nuestros retos este mes.





El reto de los logros también lo vamos a hacer con *red faction Guerrilla*. Si quieres participar envía un mail a *xbox360@unidadeditorial.es*, con el asunto **RETO GUERRILLA**. Juega sin parar para desbloquear logros. ¡Y recuerda enchufar tu consola para que se actulicen tus puntos! El día 20 de julio, a las 12:00 horas, se comprobarán las puntuaciones de todos los gamertags recibidos. Esta vez hay sitio para cuatro ganadores. ¡Suerte!



Las cuatro mejores puntuaciones (y por riguroso orden de llegada) se llevarán a casa una copia del juego para Xbox 360 **UFC 2009 Undisputed**, por gentileza de THQ España.

¿Cómo consigo todos los logros?

Te echamos un cable con nuestro reto

Seguro que quieres, mes tras mes, llevarte el gato al agua en 'El reto de los Logros' que os proponemos. Es tan fácil como pillar el juego en cuestión y saquear todos los logros posibles, para obtener la mejor puntuación. Si consigues 1000 G tienes muchas posibilidades de ser el ganador (a igual puntuación se premiará por riguroso orden de llegada de los mails con el gamertag).
Pero, ¿no sabes como se consiguen todos los logros de un juego? Puedes consultar todos los logros de cualquier juego en la web:

www.logros360.com



LANZAMIENTO SIMULTÁNEO DE LOST PLANET 2

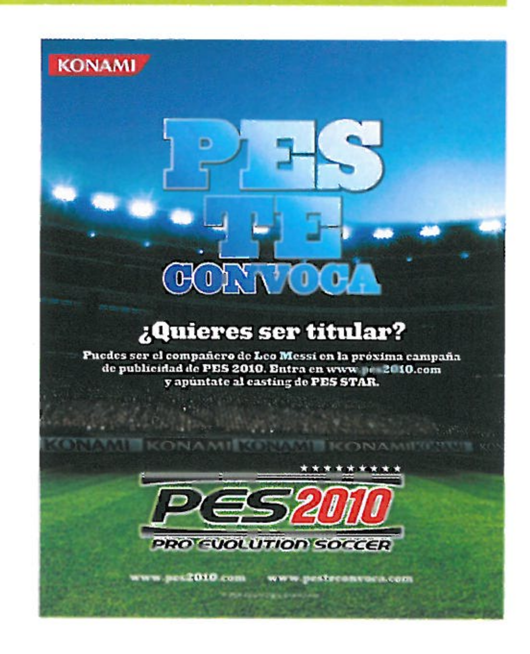


Capcom ha querido poner fín al incesante número de rumóres que el lanzamiento de su nuevo título, ***Lost Planet 2***, ha generado en torno a su exclusividad para la consóla de Microsoft. Chris Kramer, director senior de comunicación de Capcom, ha declarado que el juego llegará a las tiendas a principios del próximo año de manera simultánea para Xbox 360 y PlayStation 3, incluso hay posibilidad de que esa simultaneidad de lanzamiento se comparta con el PC. Kramer aseguró además que no existe una fecha fijada para el lanzamiento del la entrega, aunque sí cree que llegará antes al mercado japonés que a Estados Unidos o Europa. Aún habrá que esperar.

PROMOCIÓN

Messi busca compañero

Aparece en la portada de PES 2010 junto al crack.



Desde el pasado 22 de junio los chicos de Konami han lanzado una campaña entre los aficionados a *Pro Evolution Soccer*, promocionando así la próxima llegada al mercado de la edición de 2010. A través de la página web **www.pesteconvoca.com** Konami busca al que será compañero del jugador del F.C. Barcelona, Lionel Messi, en la campaña publicitaria de ***PES 2010***. Esta promoción está destinada a verdaderos fans del simulador de fútbol más laureado de los últimos tiempos, que sin duda supondra una experiencia única para el afortunado que supere los casting y cumpla su sueño de ser imágen de *Pro Evolution Soccer*. ¿Compartirás la delantera con el barcelonista?

INDUSTRIA

Más golpes en Mortal Kombat

Midway prepara la próxima entrega de la saga.

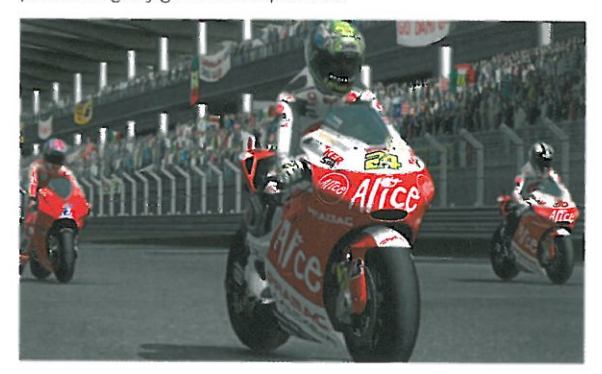
Midway, empresa encargada del desarrollo de ***Mortal Kombat***, se encuentra en pleno proceso de producción de la siguiente entrega del famoso juego de lucha. Tras el éxito de ventas alcanzado por la compañía en su anterior título, *Mortal Kombat vs DC Universe*, los máximos responsables de la misma parecen querer acercarse de nuevo a las raíces de la saga. Para ello, Midway planéa hacer el juego más cruento hasta la fecha. Ed Boon, uno de sus creadores, ha declarado que su intención es conseguir que el título adquiera la clasificación "Mature", ya que es lo que los fans de ***Mortal Kombat*** están pidiendo. Los nuevos fatalities en que está trabajando la compañía serán el pilar principal de una nueva edición del juego de lucha por excelencia, que esta vez llegará más violento que nunca.

LANZAMIENTO

Moto GP 09/10 llegará en marzo

Nuevos modos de juego

Marzo del año próximo es la fecha elegida para el lanzamiento del juego ***Moto GP 09/10*** desarrollado por Monumental Games. Desde Capcom han anunciado que contará con pilotos y circuitos oficiales del mundial de motociclismo. Además contará con varias novedades como recompensas a los pilotos en función de su estilo de conducción. Ve preparándote para darle gas y ganar el campeonato.



PROMOCIÓN



Jefe de equipo F1

Gana grandes premios gratis.

Nuestros compañeros de MARCA.com nos invitan a sumarnos al éxito de la nueva Escuderías MARCA, el juego online de Fórmula 1 patrocinado por XBOX 360, que ofrece un incentivo extra para seguir las carreras. A través del sitio *http://escuderias.marca.com/*, podrás acceder a la parrilla de salida del Mundial online más grande de la red. Lo mejor es que no necesitas nada para empezar a jugar. Sólo por ser usuario de MARCA.com la organización de esta Liga Fantástica de la Fórmula 1 pondrá en tus manos una línea de crédito de 100 millones de euros en el juego para crear tu primera escudería totalmente gratis. Sólo podrás fichar a cuatro pilotos y dos coches, además de tratar de acertar el podio y la posición de Alonso. Numerosos premios y diversión con la garantía de MARCA. Y gratis ¿Quién da más?

12 de julio: GRAN PREMIO DE ALEMANIA
Cinco televisiones de 19 pulgadas
Cinco packs de xbox
Cinco race chrono metal white

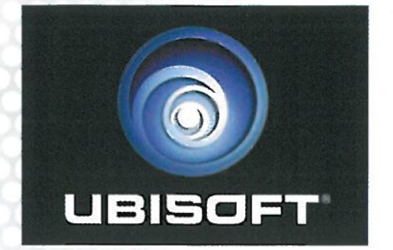
26 de julio: GRAN PREMIO DE HUNGRÍA
Gran Premio de Europa en Valencia con Roldán
Cinco packs de XBOX



SUPERSTARS
RACING
V8
SUPERSTARS
G.Morbidelli
RS 4
AUTO SPRINT
PIRELLI
BIOFOX
alpinestars
Audi Sport Italia
XBOX 360
KOCH MEDIA
3+
www.pegi.info
PC
DVD-ROM
SOFTWARE
PLAYSTATION 3
XBOX 360
Black Bean
MILESTONE

MANDO CONVENCIONAL

Ninguna compañía ha ignorado el cambio que Project Natal supondrá al mercado de los videojuegos. Sin embargo, desde Ubisoft aseguran que los juegos de acción se seguirán desarrollando para el mando convencional de Xbox 360, ya que como han declarado: "Los jugadores no quieren estar cansados a los cinco minutos".



EL HOBBIT

Ha sido costumbre desde la primera entrega de El Señor de los Anillos que cada película contara con su correspondiente videojuego. Sin embargo, esta tónica no continuará con el estreno de la película El Hobbit, que llegará a la gran pantalla en el año 2011, de la mano de Peter Jackson.

INDUSTRIA

Need for Speed, nuevos creadores

Los creadores de Burnout se encargarán de su desarrollo

El título de conducción por excelencia sufrirá cambios drásticos de cara al lanzamiento de su próxima edición. El primero de ellos, y el más importante, será la sustitución de la desarrolladora EA Black Box por la experimentada Criterion Games, que cuenta en su bagaje con *Burnout*. Los principales objetivos de este cambio en el equipo de trabajo giran en torno al giro que se quiere dar a estos títulos, haciendo que cobre más importancia la alta calidad de imágen y, sobretodo, un sistema de juego online que se convierta en referencia dentro de los simuladores de conducción. Dicho relevo en el desarrollo de ***Need for Speed*** será para los próximos títulos. Prepárate para disfrutar de los coches como nunca.

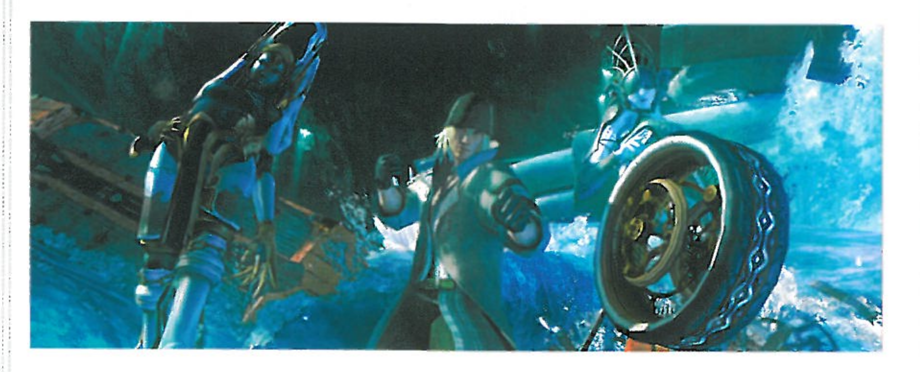


EN DESARROLLO

Final Fantasy XVIII

En pleno proceso de desarrollo

Square-Enix ha aprovechado el E3 para mostrar las primeras imágenes de la nueva entrega de *Final Fantasy*. La diferencia respecto a años anteriores es que, por vez primera, se han ofrecido screenshoots de un título de la saga para la plataforma de Microsoft. El gran interés mostrado por las primeras capturas para Xbox 360, acompañado de las declaraciones en que se aseguran que el juego está en pleno proceso, no han hecho más que generar mayores espectativas sobre el título más esperado de la historia de Xbox 360.



EN DESARROLLO

Mirror Edge II



La segunda parte de la saga, ya en desarrollo.

Patrick Soderlund, miembro de Electronic Arts, ha anunciado que la segunda parte de *Mirror Edge* está en pleno desarrollo. Según comentó a Videogamer: "Veréis otro ***Mirror's Edge***, eso dadlo por hecho. Es sólo una cuestión de tiempo. Tenemos un pequeño equipo ya trabajando con él."

CRYSIS 2

La llegada de la saga para PC a las videoconsolas es ya un hecho desde hace algunas semanas. Este salto, esperado por el gran público ha acabado con la exclusividad que impedía a Xbox 360 contar con uno de los grandes juegos del mercado. Ahora todo eso será historia. Amparado en una agresiva campaña publicitaria para acercar el título al mayor número posible de usuarios Cevat Yerli, máximo responsable de la desarrolladora CryTek, ha declarado recientemente la necesidad de ampliar su mercado más allá del PC para poder sobrevivir en el competitivo mundo del videojuego. Les auguramos un gran éxito en su salto a la plataforma de Microsoft.



INDUSTRIA

FIFA 10, nuevo modo de control

Numerosas novedades en el próximo FIFA

EA Sports lleva años presentando uno de los simuladores de fútbol más vendidos. En su próxima edición, *FIFA 10*, se esperan una amplia gama de novedades que le den ventaja respecto a sus competidores en este tipo de juegos. Por el momento, lo más destacado que nos han adelantado los chicos de EA Sports concierne a la jugabilidad del mismo. *FIFA 10* presentará el nuevo sistema de control de 360º, una de las grandes apuestas de la desarrolladora. Desde EA se muestran esperanzados en que este sistema tenga éxito, aunque reconocen los primeros minutos nos costará adaptarnos al sistema de juego. Sin embargo, según dicha empresa, una vez nos acostumbremos al cambio disfrutaremos de un modo de juego mucho más próximo a la realidad.



EN DESARROLLO

Metal Gear Solid Rising

Estrenará nuevo motor gráfico

La nueva entrega de *Metal Gear Solid*, que llegará por primera vez a Xbox 360, presentará entre sus novedades un nuevo motor gráfico, que según aseguran desde Kojima Productions: "Estamos rehaciendo el motor gráfico desde cero, va a ser increíble". Las expectativas para este juego son enormes, y tras estas declaraciones, aún más.



INDUSTRIA

Blur: nueva conducción

Disfruta de carreras devastadoras

Bizzarre Creations ha dado algunas pistas sobre el nuevo juego de conducción que están a punto se sacar al mercado. Ben Ward, productor ejecutivo de Bizzarre, ha comparado en el portal Develop su próximo lanzamiento, ***Blur***, con *Mario Kart*. Según sus propias palabras: "Nuestra idea era coger lo mejor de Mario Kart y mezclarlas en lo que somos buenos: aportar un aire realista y contar con power-ups basados en habilidades". Un Mario Kart para adultos, suena bien.

ASSASSIN´S CREED

A la espera de la llegada al mercado de la segunda entrega de Assassin's, se han conocido más datos del éxito de la primera entrega, Assassin's Creed. El título, en que te metías en la piel de Altair, ha llegado a las ocho millones de copias un año y medio después de su lanzamiento. Buenos presagios para el segundo.



CRACKDOWN 2

El esperado *Crackdown 2* contará con un modo cooperativo para 4 jugadores, según ha confirmado Microsoft. Además, hasta 16 jugadores podrán competir en el modo multijugador. Este esperado título llegará a las tiendas el próximo año, en una fecha todavía por determinar.

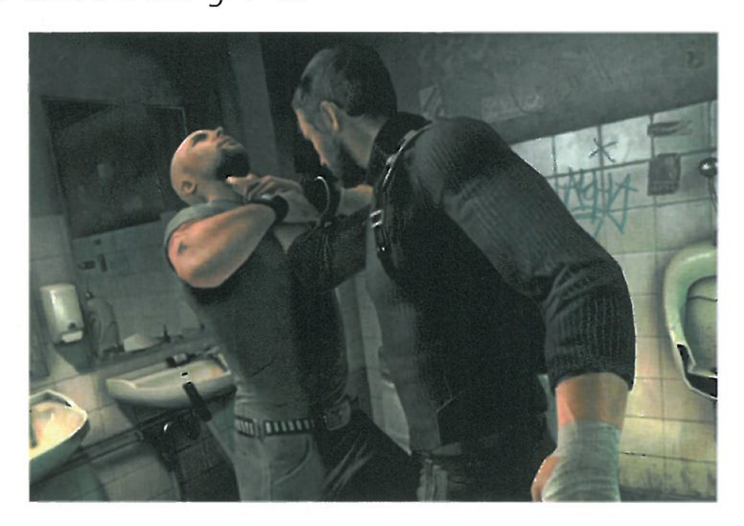
Splinter Cell: Conviction tendrá modo multijugador

Estará disponible para Xbox 360 y PC.

Sam Fisher vivirá una nueva aventura a finales de año, en la que promete ser la mejor de esta saga.

Entre los aspectos destacados de esta tercera entrega destacan por relevancia los contenidos descargables con los que contará, así como un competente modo online. Alexandre Parizeau, uno de los principales productores de Ubisoft ha confirmado estas noticias: "Contaremos con multijugador pero no podemos hablar en estos momentos de eso, es una de las cosas que anunciaremos durante el verano".

En los próximos meses se irán desvelando más novedades en torno a la tercer aventura de un Sam Fisher, que seguro conseguirá que no despegues las manos de tu mando, ni los ojos de tu televisor.



LANZAMIENTO

Call of Duty: World at War

Nueva expansión, ya a la venta en Xbox Live.

El juego de guerra por excelencia, ***Call of Duty***, cuenta desde mediados del mes pasado con una nueva expansión disponible en Xbox 360 llamada Map Pack 2. Entre sus contenidos encontramos 3 nuevos mapas multijugador y novedades para la modalidad de Zombies, que hará las delicias de los más exigentes. El precio de lanzamiento de esta espansión es de 9,99 dólares o 800 Microsoft Points.

Esta segunda expansión no hará más que ampliar las horas de juego de uno de los juego bélicos más vendidos de la historia de Xbox 360. Imprescindible para los amantes de la saga.

SECTOR

¿DEAD SPACE 2, LISTO EN 2010?

EA podría estar preparándolo

A pesar de las negaciones de su desarrollo por el director de Visceral Games, encargada de proyectos actuales como *Dante´s Inferno* y *Dead Space Extraction*, que no confirma de manera oficial el actual trabajo sobre la secuela más esperada de los juegos de horror espacial, todo apunta a que en el momento de la publicación de sus actuales proyectos podría ser presentado el nuevo videojuego más codiciado de terror, en una esperada secuela. Resulta inevitable dado el éxito de la pionera primera parte para nueva generación. En la Revista Oficial apostamos que para poco antes de la Tokyo Game Show 09 o inclusive en ésta edición, podremos ver ya un avance por parte de EA que seguramente nos deje boquiabiertos a todos, del que posiblemente ha sido uno de los juegos más enigmáticos de 2008... y su secuela no será para menos.

Muy breves...

UWE BOLL EN POSTAL 3

Uwe Boll, director alemán que llevo a la gran pantalla el videojuego *Postal*, aparecerá ahora en la tercera entrega del juego interpretándose a sí mismo. Vince Desi, máximo responsable de la compañía Running with Scissors, declaró: "Uwe Boll nos ha pagado dinero por incluirle en el juego, y llegamos a un acuerdo con él cuando se hizo con los derechos para llevar a cabo la película" y añadió: "Uwe Boll aparecerá encarnándose a sí mismo y podrás divertirte con él... ¡Al fin y al cabo es Postal!". Esperemos que el juego tenga menos críticas que su adaptación al cine.

BRUTAL LEGEND

Tim Schafer, creador de *Brutal Legend*, se encuentra en plena campaña de promoción del título y está dando declaraciones casi a diario. Sus últimas palabras al respecto aseguran: "Este ha sido un gran año para nosotros. Pensé que nunca iba a llegar. Siento que este es el año de Brutal Legend". Qué va a decir su propio creador...

¿Y si en vez de quitarte puntos por ir a más de 300 Km/h, te los dieran?



*P.V.P.R. para consola Arcade. Volante no incluido.

Jump in.

XBOX 360 LIVE



PERSONA SE ACERCA A XBOX 360

Después de muchos años de espera parece que los seguidores del juego *Persona* pueden estar de enhorabuena. Según hemos podido saber, los desarrolladores del título, que hasta ahora sólo estaba disponible para PlayStation 2, están estudiando lanzar el juego para las consolas de nueva generación.
Poco se sabe aún si llegará en exclusiva para Xbox 360 o también estará dispobible para la plataforma de nueva generación de Sony. En próximas fechas se darán a conocer más detalles de un lanzamiento muy, muy esperado por muchos jugones.

Muy breves...

A.P.B.
FELIZ ACUERDO CON EA

Dave Jones, director creativo de Realtime Worlds, se mostró muy contento por el acuerdo que han alcanzado en recientes fechas con EA para el lanzamiento del título *All Points Bulletin*. Se espera que este título sea todo un éxito gracias al reciente pacto entre ambos.

XBOX 360
DIFERENCIAS ENTRE CONSOLAS

El juego de los *Cazafantasmas* traerá diferencias entre las plataformas Xbox 360 y PS3. Para Xbox 360 la resolución será mucho mas alta que en su competidora.

SABOTEUR
ALGO MÁS QUE GUERRA

Pandemic ha hablado sobre uno de los juegos que lleva más tiempo desarrollando, *Saboteur*. Según sus palabras, es el título perfecto para juntar a los personajes reales más malos de la historia. Promete.

PROMOCIÓN

Xbox Live: un mes a 1 euro

Importante promoción del servicio online

Desde Xbox Live se está promocionando el servicio Gold durante todo este mes, hasta el 3 de julio. Para acercar dicha oferta al gran público desde Xbox Live se ha lanzado una oferta para los usuarios del servicio Silver, por la cuál podrán cambiar a un servicio Gold por el módico precio de 1 euro.
Gracias a esta oferta podrás disfrutar de las bondades del juego online durante 30 días y contrastar si supera tus espectativas o si prefieres seguir jugando contra tu máquina o los amigos que vengan hasta tu casa. Esto ya es cuestión de gustos, pero por un euro merece la pena probarlo. Es posible que descubras un mundo de posibilidades para tu consola de Microsoft.



INDUSTRIA



Más detalles de Dante's Inferno

Su web incluye vídeos y un nuevo blog con noticias

La página web ***www.dantesinferno.com*** tiene una nueva actualización en su material, la primera de las nueve que se irán realizando. La primera incluye un vídeo de una entrevista al productor del título, Jonathan Knight, en el que nos ofrece algunos de los aspectos más importantes del videojuego, como el rendimiento gráfico o qué es el Limbo.
Del mismo modo, Visceral Games ha incluido un blog donde se describe el Limbo, que representa el primer círculo antes de entrar en el infierno. Entre las imágenes de este primer círculo se ven impresionantes momentos en los que el protagonista se mueve por impresionantes acantilados de piedra y pendientes imposibles repletas de calaveras de cadáveres que ya habían pasado a mejor vida. Una campaña publicitaria del título con excelente información, para abrirnos el apetito hasta que a finales de año no llegue el videojuego.

EL RINCÓN DE AKIHABARABLUES.COM

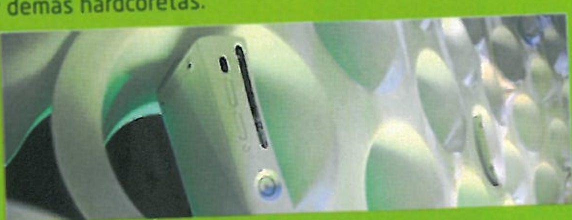
Cristian
www.akihabarablues.com

Microsoft gana el E3, Xbox 360 lo pierde

Quién me iba a decir hace apenas unos meses que la totalidad de la prensa especializada iba a estar de acuerdo en que, si hay que buscar un ganador del reciente E3, no hay discusión posible: Esa ha sido Microsoft. Project Natal y Project Milo han copado portadas, discusiones en posts, foros, especiales, publireportajes...

La enésima máquina de humo - ya veremos en qué queda - de Peter Molyneux, Project Milo, es el escaparate perfecto en el que mostrar la tecnología Project Natal. Porque el controlador con juegos tradicionales no pasaría de ser un EyeToy avanzado; Pero sumado a la nueva visión del creador de joyas como *Dungeon Keeper* o *Fable* ha conseguido hacer volar la imaginación de todos aquellos que esperaban bastante más de la (a priori) revolucionaria idea que suponía la Wii.

Pero todos esos focos, aún estando enfocando a Microsoft, han dejado de lado a la que debería ser su niña bonita, Xbox 360. Porque Project Natal, no lo olvidemos, tardará muchísimos meses todavía en aparecer, y Project Milo a saber, porque la tecnología de IA en la que se basa, ahora mismo, es tan sólo ciencia ficción. Los rumores que apuntan a que Project Natal va a ser el pilar en el que se va a basar la próxima Xbox tampoco ayudan demasiado. Y eso, para la 360, una máquina que ha pasado del escepticismo generalizado a contar con el catálogo referencia para los Hardcore Gamer, no es nada bueno. Pero teniendo en cuenta que la Wii arrasa con su apuesta casual, los mandamases del Negocio Xbox han aplicado la máxima de "Si no puedes con tu enemigo, únete a él". Aunque eso suponga dejar atrás a Roswell, Pikeras, Choroman y demás hardcoretas.



Casidios,
www.akihabarablues.com

El vaso medio lleno

Llevaba un tiempo clamando a los cielos para que Microsoft despertara de su letargo. Soy de los que mantienen que ampliar el mercado y aumentar el parque de consolas implantadas favorecerá el desarrollo no sólo de más juegos, sino de mejores. Project Natal, la revolucionaria tecnología de detección de movimientos de Xbox 360, no sólo sigue la estela de éxito comercial que Nintendo ha conseguido con su Wii, sino que la adelantará varios cuerpos. Adiós a los mandos, tu cuerpo será el mando.

No es que sea precisamente un fan de las tecnologías que obligan a moverse compulsivamente; si puedo hacer algo cómodamente sentado no veo la necesidad de hacer lo mismo pero gastando 600 calorías por hora. Sin embargo, sí creo que muchos de los que ahora son "no jugadores" se sentirán atraídos por un sistema que simplificará al máximo los interfaces de control.

Apartir de ahora todo dependerá del catálogo de software que se desarrolle para Project Natal y para la rumoreada Xbox Natal, ya medio confirmada por Steve Ballmer, Presidente de Microsoft. Un catálogo medianamente convincente, incentivos a los desarrolladores para que "retrocompatibilicen" los juegos de 360 con Natal (una de las demos del E3 era *Burnout Paradise*, totalmente compatible con el nuevo sistema), un precio justo y una estrategia de marketing adecuada posibilitarán que nuestra querida Xbox llegue a más hogares, generando así más beneficios que retroalimentarán el desarrollo de mejores juegos. Aunque quizás vivo en una nube y no me doy cuenta de que la reinversión sólo alcanzará a títulos mediocres y los estudios irán al dinero fácil y al videojuego familiar. Y es que el catálogo y la estrategia para/con Wii ha hecho mucho daño a la perspectiva que tenemos de las nuevas formas de control. Pero puestos a ver el vaso, de momento prefiero verlo medio lleno.





OBAMA, UN AMIGO

El flamante nuevo presidente de los EE.UU ha hecho unas duras declaraciones contra el mundo de los videojuegos. Según el líder demócrata debemos "mantener a nuestros hijos alejados de los videojuegos para que pasen más tiempo fuera de casa".
A nuestro juicio, el deporte y el ocio fuera de casa no son incompatibles con los videojuegos, por lo que consideramos como inapropiadas las declaraciones del presidente norteamericano al respecto. Ha quedado probado en numerosos estudios las bondades de los juegos para los jóvenes, o no tan jóvenes, por lo que le aconsejamos se heche alguna partidita.



Muy breves...

XBOX 360
SINGULARITY

Kekoa Lee-Creel, productor de Activision para *Singularity*, ha hablado sobre la promoción del juego en un mercado, el de los shooters, que está muy sobrecargado. Entre los principales objetivos para su promoción, Lee-Creel da mucha importancia a sacar una demo anterior a la salida del juego a las tiendas.

MIDWAY
NUEVOS CIERRES

Dos estudios más de la empresa Midway están a punto de cerrar. Midway Newcastle y Midway San Diego serán las que corran las desgraciada suerte de cerrar. Esperemos que sean las únicas.

XBOX 360
CRACKDOWN

Dave Jones, uno de los máximos responsables de RealTime Worlds, ha mostrado su profunda decepción con Microsoft por haber encargado el desarrollo de *Crackdown 2* a otros estudios. La competencia, en la mayoría de los casos, es feroz.

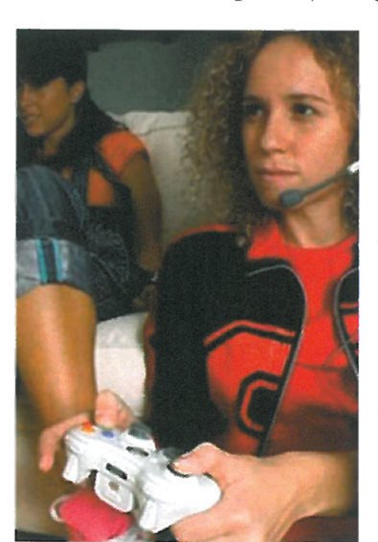
INDUSTRIA

Un 33% de españoles ya es jugador

Sube la media en España

Cada vez jugamos más, según un estudio realizado por el psicólogo Carlos González de People & Videogames, un 33% de los españoles consumimos ocio digital y la media de edad estipulada ronda los 28 años. Los videojuegos forman parte del ocio y del tiempo libre que posee una persona para disfrutar, se estipula que si cualquier ocio ocupa más del 40% de nuestro tiempo libre es que se está empezando a abusar y puede convertirse en una adicción.
Siempre hay que jugar con moderación, pues cualquier cosa en exceso no es aconsejable, así que los padres tienen un papel importante a la hora de educar a sus hijos.

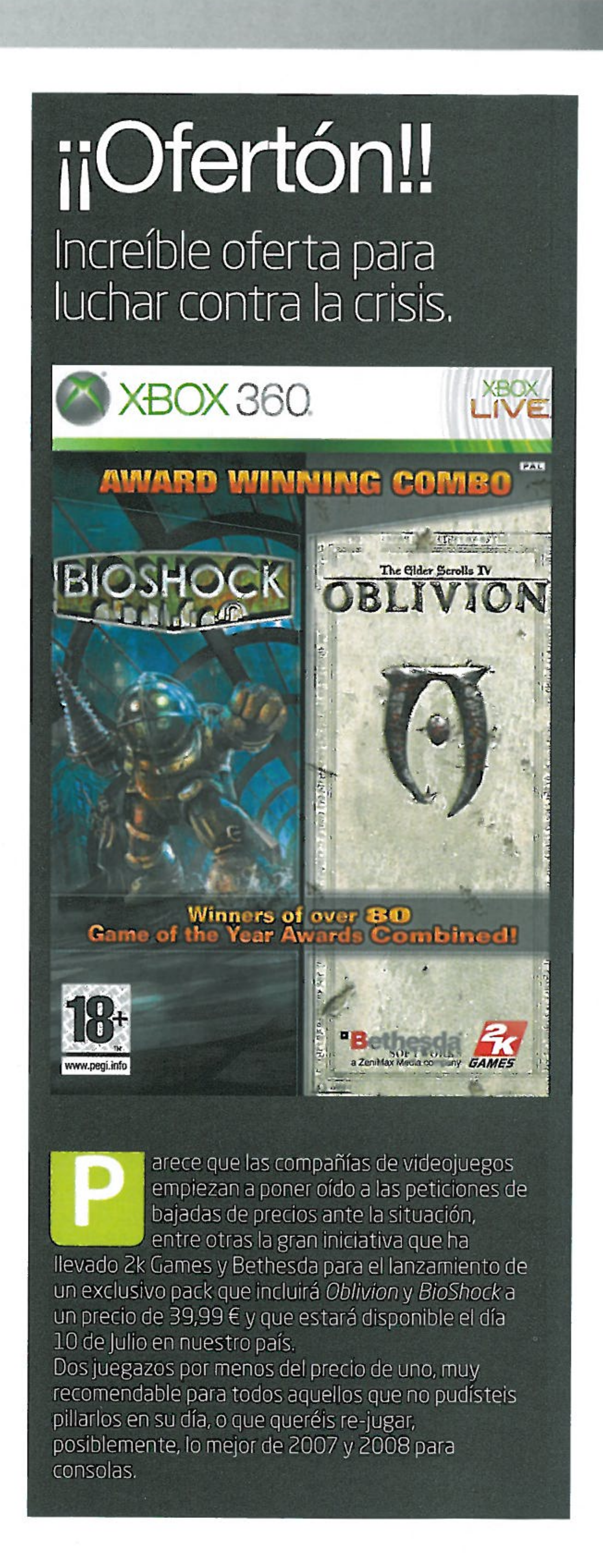
"Si los videojuegos forman parte del ocio y tiempo libre tienen que ocupar un porcentaje y ninguna actividad de ocio y tiempo libre debería ocupar más del 40% del total. Por lo tanto creemos que a partir del 40% del tiempo libre que tenga una persona si lo utiliza en videojuegos está empezado a abusar", esgrime el psicólogo en relación a la adicción.



"Hay que jugar a los videojuegos con sentido común y los padres deben saber que sus hijos pueden jugar cuando no haya otra cosa obligatoria qué hacer", aconseja el profesional, que estudia el fenómeno de los videojuegos desde el grupo de investigación People & Videogames.

¡¡Ofertón!!

Increíble oferta para luchar contra la crisis.



Parece que las compañías de videojuegos empiezan a poner oído a las peticiones de bajadas de precios ante la situación, entre otras la gran iniciativa que ha llevado 2k Games y Bethesda para el lanzamiento de un exclusivo pack que incluirá *Oblivion* y *BioShock* a un precio de 39,99 € y que estará disponible el día 10 de Julio en nuestro país.
Dos juegazos por menos del precio de uno, muy recomendable para todos aquellos que no pudísteis pillarlos en su día, o que queréis re-jugar, posiblemente, lo mejor de 2007 y 2008 para consolas.

LA GUERRA SE GANA EN LAS SOMBRAS

















DRAGON AGE: ORIGINS

Dragon Age: Origins ha dado un giro a lo más tradicional del mundo de los videojuegos. Según David Gaider, uno de los máximos responsables de guión de BioWare: "*Mass Effect* es genial, más cinemático, mientras que con *Dragon Age* estamos yendo hacia algo más tradicional". Andan en busca de las raíces de Baldur´s Gate.



MICHAEL PATCHER

El prestigioso analista de videojuegos, que estuvo presente en la feria anual E3, declaró que la mejor de todas las presentaciones fue la que realizó Microsoft. Seguro que el anuncio del Proyect Natal tuvo bastante que ver con esa declaración de Patcher.

LANZAMIENTO

Ediciones especiales de lujo

Halo ODST, Modern Warfare 2 y Assassin's Creed 2 serán la Trinidad.

HALO 3: ODST, Modern Warfare 2 y ***Assassin´s Creed 2*** vendrán en múltiples y variadas ediciones para coleccionista en la recta final de 2009.
Hace pocos días UbiSoft anunciaba el contenido de la edición exclusiva de ***AC2***, bautizada "BLACK EDITION", que incluirá para los fans más exigentes 3 misiones adicionales, banda sonora, firma holográfica, CD de extras y una figura de Ezio.
Por su parte, Bungie añadirá como exclusividad a los compradores de la edición coleccionista del nuevo *HALO*, un mando inalámbrico totalmente limitado con motivos personalizados del mismo juego que rondará el precio total de 99 euros.
Aunque aún queda por confirmar el contenido adicional de la segunda parte de *Modern Warfare* no cabe duda alguna que más de una sorpresa vendrá incluída para la enorme cantidad de aficionados a la saga esperan ya su salida al mercado.
Serán tres de los juegos más vendidos estas Navidades y por ello las empresas saben como explotarlo. Ante la cantidad de títulos mediocres que podemos encontrar en las tiendas es un lujo poder contar con juegos como estos, y en ediciones especiales. No dudes en pedírselo a los Reyes Magos.



INDUSTRIA

Forza 3, sin competencia

El mercado sigue sin juegos que hagan frente a Forza 3.



Dan Greenwalt, director jefe de TURN10, asegura que lo mostrado por Sony del nuevo *Gran Turismo* para PlayStation 3 inspiró considerablemente la creatividad del nuevo ***Forza MotorSport***, implantándose como meta la superación absoluta ante su rival, y que confía en los últimos resultados gráficos obtenidos haberla superado con creces.
La cruda realidad para Sony es que hasta la fecha no hay nada que haga sombra ante el nuevo y renovado FORZA 3, en el que el mimo cuidado puesto en cada polígono y cantidad de nuevos vehículos que incluirá hace mirar una y otra vez a la pantalla para saber si es real o no. ¿Preparado para la última curva?

TONY HAWK CRITICA EL PROJECT NATAL

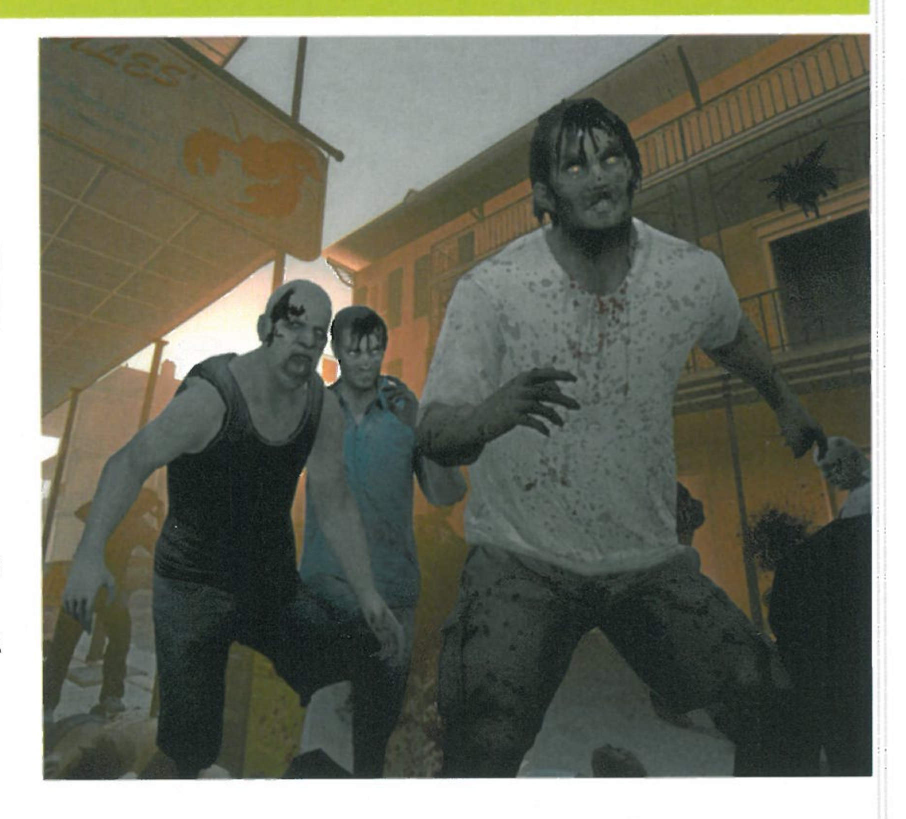


Tony Hawk, skater profesional que ha ganado buena parte de su fama gracias a los videojuegos, se ha mostrado bastante crítico respecto a la salida al mercado del Project Natal. Hawk ha declarado a MTV Multiplayer: "Hemos intentado hacer funcionar [Tony Hawk: Ride] con la cámara, pero ha demostrado no ser suficientemente preciso. Es más, en sí no nos permite ni realizar ollies, ni grabs ni clips cuando no estás sobre nada".
El nuevo título de su saga llegará al mercado a lo largo de este año. Por lo que ya veremos en otro futuro si el Project Natal funciona o no. Hasta entonces sólo podemos esperar.

INDUSTRIA

Valve no abandonará a Left 4 Dead

La firma sale al paso de los rumores de su abandono



A pesar de los múltiples rumores que pululaban en la red en las anteriores semanas, Valve ha desmentido en su totalidad el presunto abandono de la modalidad online de ***Left 4 Dead*** con la que aproximadamente 30.000 jugadores pasan las horas diariamente "machacando botones" en XBOX LIVE.
Todo parecía apuntar que el trabajo exhaustivo que la asociada de EA estaba realizando en la segunda parte había hecho borrón y cuenta nueva en la actual versión. De momento nos queda el consuelo de que se continuará dando soporte a ***Left 4 Dead*** original incluso después del lanzamiento del 2 a finales de este año, exclusivo para Xbox 360 y PC.

LANZAMIENTO

Borderlands tiene fecha

Llegará a las tiendas en el mes de Octubre

El shooter para Xbox 360, que también saldrá en Play Station 3 y PC, ***Borderlands*** tiene, al fin, fecha de llegada al mercado. Desarrollado por Gearbox, el juego, que fue presentado hace más de dos años en la Games Convention, ha sufrido innumerables retrasos y cambios por lo que la noticia de que Octubre será el mes del lanzamiento parece ser la luz al final del túnel de su tortuoso camino. Esperemos sea un éxito.



INDUSTRIA

Nintendo se viene arriba

Se pronuncia sobre Project Natal

Shigeru Miyamoto, creador de juegos como *Super Mario* o *Zelda*, a la par que gurú de Nintendo, no se ha mostrado ajeno al lanzamiento de Project Natal por parte de Xbox 360. "El hecho de que ambas compañías estén buscando como sacar al jugador del sofá aprovechando el control de movimiento y permitiéndole controlar el juego moviendo su cuerpo, muestra que ellos han estado mirando lo que hemos hecho con Wii", ha declarado. Dicen sentirse muy halagados.

RANKING DE ESTUDIOS

Game Developers Research ha publicado un ranking en que se nombran los 50 mejores estudios en desarrollo de videojuegos de 2008. Entre los primeros de la lista se encuentran algunos tan conocidos como Nintendo, Blizzard y Ubisoft. Este análisis se ha realizado con los votos de 600 profesionales de la industria.



CALL OF DUTY

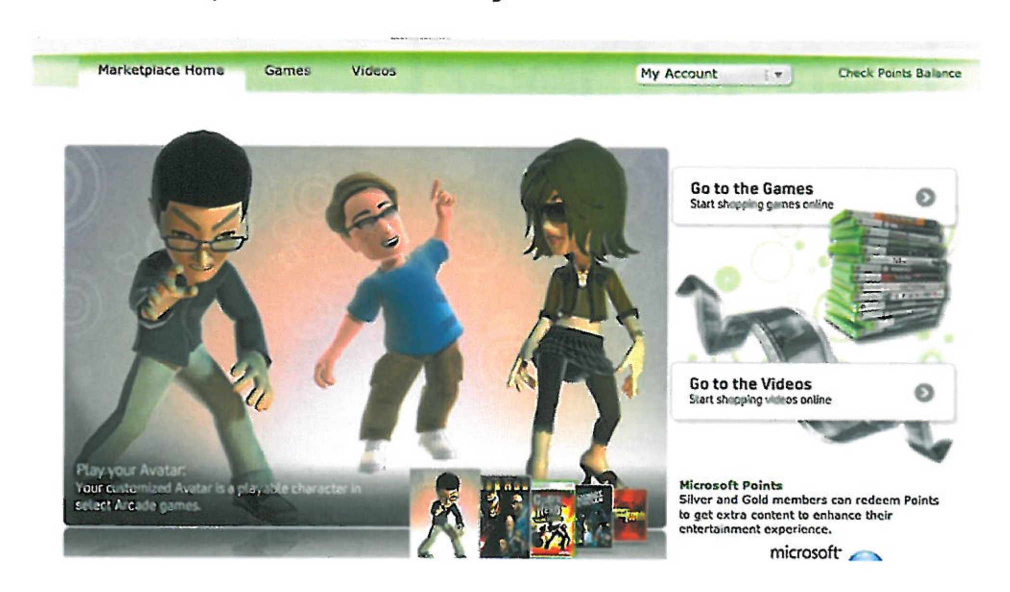
Activision ha dejado caer en las últimas fechas la posibilidad de hacer de pago algunos servicios relacionados con uno de sus juegos punteros, *Call of Duty*. Las cuotas mensuales para disfrutar del juego en el modo online cada vez están más cerca. Sin embargo, un juego como éste bien vale la pena.

INDUSTRIA

Nuevo diseño de Xbox Live

Xbox Live cambió su apariencia el pasado 16 de junio.

El pasado 16 de Junio, tras 24 horas de mantenimiento del servicio de XBOX LIVE, se ha puso en marcha el nuevo diseño y características interactivas en la web oficial en nuestro país para la Xbox 360.
Ahora podremos observar a lo que están jugando nuestros amigos, sus logros, mensajes y un sinfín de posibilidades adicionales más desde nuestro ordenador personal, y todo ello con un diseño muy similar a la nueva interfaz, con avatares y todo incluído.
Parece ser que, entre estas similitudes, incluye la preparación del sistema para la gran actualización que se haga para finales de año con la incorporación del sistema de "tramposos" y otras nuevas sorpresas. Y es que el servicio online de la plataforma de Microsoft mejora sus servicios con la intención de alcanzar el primer puesto del ránking en el mercado de los videojuegos. Méritos está haciendo al menos.



EA se pone las pilas para 2010

La compañía investiga nuevos mercados y modos de distribución

La industria está viendo nuevas posibilidades de distribución para explotar los videojuegos, y apuesta por una difusión digital donde los juegos online son las grandes promesas para este cambio.
El hecho de que se consideren los videojuegos como servicios al alcance del jugador, hace que los procesos de distribución también sufran modificaciones. El producto hará que su expansión al mercado sea diferente, como consecuencia de ello el precio del producto final también tendrá cambios. Por este motivo, EA, y la serie de Tiger Woods en particular, está sirviendo como experimento para ver en este terreno la aceptación y la próxima entrega en PC se distribuirá por Internet.



PEGI DE COLORES

El Pegi es un término conocido por todos los amantes de los videojuegos, ya que es el indicativo que nos informa sobre la conveniencia de de determinados juegos para según qué edades. Pues bien, a partir de ahora el Pegi además de por números, estará representado por colores identificativos que hará más sencillo diferenciar la edad recomendada para cada juego.











LANZAMIENTO

Phantasy Star II en el bazar Xbox Live

Se podrá disfrutar al fin de título en Xbox Live.



El anuncio de lanzar *Phantasy Star II* en el bazar de Xbox Live ya es una realidad a día de hoy, por 400 puntos de Microsoft, en una compilación que ya estaba disponible en la *Sonic's Ultimate Genesis Collection* que aparecía en el mercado hace meses.
La noticia ha supuesto una alegría enorme para los fans, ya que por primera vez desde hace años pueden adquirir el título de forma independiente por un precio muy al alcance de nuestros bolsillos.

LANZAMIENTO

DJ HERO

80 mezclas en el esperado título para DJs.

DJ Hero sigue marcando furor en los adictos a la mezcla musical. Este nuevo título es el paso siguiente de la serie de videojuegos musicales. *DJ Hero* incluirá un nuevo periférico para nuestra Xbox 360, el cual nos dará la posibilidad de jugar con 80 mezclas posibles de su catalogo.
Presentará una amplia selección de temas en exclusiva entre los cuales podemos encontrar temas de los conocidos y exitósos David Bowie, Nirvana, Gorillaz, Rick James, Eminen o Jay Z.
No tenemos fecha de lanzamiento oficial, pero seguramente llegará a las tiendas a finales de este año o principios del que viene. Un juego imprescindible para los amantes de la saga.



Pablo Juanarena,
El 'speaker' de
RADIO MARCA

"Natal-idad"

Ese es el nombre adecuado. Proyecto Natalidad. ¡Qué bonito suena! A que sí. Parece sacado de una película de ciencia ficción en la que se busque repoblar el planeta a base de embarazos continuados. Me imagino una voz enlatada al estilo de Constantino Romero que me dice: "Pablo, eres el único macho humano fertil. ¡Tienes que participar en el Proyecto Natalidad!". "Venga va, si no hay otra opción y me tengo que sacrificar por la humanidad pues palante". Qué fácil sería todo.

Y es fácil, pero no es ciencia ficción. Ya habrás visto el tráiler y los vídeos, así que ya sabes de qué te hablo. El mando eres tú. Vamos que la X es tu dedo meñique y LT es es el pulgar izquierdo. Te mueves y en la pantalla alguien se mueve o te ve o lo que sea.

Pero hay alguien que no ha pensado en todas las consecuencias del PN. (Marcar bien las letras al leerlo para evitar malos entendidos). ¡Cuántos usos perversos puede tener el nuevo invento de Microsoft! No, no voy a hacer una enumeración. Prefiero dejar que tú, inteligente lector de Xbox360, dejes volar tu cabecita e imagines detenidamente todos los tipos de movimientos que podría detectar el PN en tu salón. Sí, estoy hablando precisamente de eso. Asusta, ¿eh?

PD: Microsoft tiene un problema. No ha contado con que todas las madres del mundo se plantan justo delante de la pantalla en los momentos más álgidos de cada partida. ¡Ríete tú de las 3 luces rojas!

Joe Madureira, el artista tras...

Darksiders

"Habrá tíos cachas, mujeres bonitas y malos muy chungos"

Todos los componentes de la redacción de la ROX somos fans del trabajo de Joe Madureira, uno de los ilustradores y dibujantes de cómics más fascinantes del panorama internacional. Este artista está enganchado a los videojuegos y, tras pasar por varios proyectos, como el impresionante MMORPG *Tabula Rasa*, es el responsable artístico de *Darksiders*, un juegazo que llegará, en breve , a Xbox 360. Hablamos con él de comics, videojuegos...

> ¿Antes de estar en Vigil Games has estado involucrado en varios proyecto de videojuego, con un éxito moderado. ¿Esta vez es distinto?

Todo en lo que he estado metido antes era algo bastante pequeño. Empecé con los cómics hace 15 o 16 años y desde entonces estos se han estado mezclando con los videojuegos. Mis proyectos... uno acabó cancelado, otro publicado por NC Soft y ahora, con *Darksiders*, empezamos con 8 personas y ahora hay más de 120. Se ha convertido en una locura.

> Has pasado de hacer cómics al mundo de los videojuegos. ¿Por qué?

Siempre he jugado a videojuegos desde que era pequeño, tuve 126 juegos de Mega Drive, antes Commodore 64 y Amiga. Incluso esta última la tuve pirateada para poder jugar a juegos europeos.

Por otra parte, el mundo del videojuego y del cómic tienen un punto en común que hacen que me hayan dicho con cierta frecuencia: 'oye deberías hacer un juego para nosotros'. Hasta que dije sí. Me encantan los juegos y siempre quise hacer uno, sólo que el momento no era el indicado. Este sí que es el proyecto correcto.

"He jugado a videojuegos desde que era pequeño"

"Los cómics y los juegos tienen puntos en común'"

> ¿Crees que es posible trasladar el lenguaje de los cómics a los videojuegos?

Hay muchas cosas en que son parecidos. La gente lee cómic y juega a videojuegos son los mismos. Creo que todos los que conozco que leen cómics lo cumplen. Creo que la razón es que algunos de los elementos que hacen bueno a un cómic (como personajes fuertes, una buena historia, un estilo propio de cada hilo argumental...), eso también es un elemento indispensable de los grandes juegos. Cuando ves una película, lees un cómic o juegas a un juego el componente visual es muy importante, al mismo nivel que la historia. Muchas de las cosas que hacen divertidos a los cómics, también hacen divertidos a los videojuegos.

> ¿Qué elementos de tus cómics anteriores has usado para Darksiders? ¿Algo de Uncanny X-Men o de Northstar (su primer trabajo) o...?

Northstar... Eso fue hace mucho tiempo. No creo que haya cogido nada de ellos. A lo largo de los años que he trabajado en cómics he hecho muchas cosas, pero cuando me puse con *Darksiders* lo que quería era hacer cosas que no había tenido la oportunidad de hacer. Nunca había tenido historias con demonios y ángeles, con lo que éste es un terreno nuevo para mi. Hay cosas que se parecen a alguno de mis trabajos anteriores, a personajes de Marvel, a villanos, personalidades de personajes... Eso sí que hemos tratado de captarlo en *Darksiders*. También he utilizado la manera de contar cosas de los cómics, donde tienes que contar mucho en unas pocas páginas y ser algo impactante.

> ¿Cómo crees que la gente va a completar esta frase: "Joe Madureira está en este juego, tiene que ser...?

Loco...(risas) En serio, esperemos que piensen que va a ser bueno, pero creo que la gente que conoce mi trabajo sabe que me gusta hacer las cosas lo mejor posible y que habrá tíos cachas, mujeres bonitas y villanos muy malos. Pueden estar seguros de que las armas serán grandiosas, los músculos serán grandiosos, los monstruos serán grandiosos... Espero que eso piense la gente.

> Has llegado a un punto de fama que lo que haces es 'Eso con Joe Madureira'. ¿Crees que eso marca tu trabajo?



Es una ventaja tener seguidores y que estén atentos a lo que haces, pero por otro lado crea una presión con la que no tenía que lidiar cuando empecé a dibujar. Por ejemplo, ***Darksiders*** es mucho más que el juego de Joe Mad. Tiene una buena historia, un diseño extraordinario, mucho trabajo tras de sí. Además permitirá asociarse a personajes y seres que la gente siempre se imagina como los malos de la historia y eso es algo que pocas veces se ha visto. No va de salvar a la humanidad, sino de descubrir la verdad y conseguir venganza. La clave es crear algo que incluso si la gente no ha oído hablar jamás de mí, siga pasándoselo bien con ello, con la historia, con la acción.

> ¿Has terminado con el mundo del cómic o volverás pronto?
Realmente es imposible estar metido en ambos mundos a la vez. Acabo de terminar Marvel Ultimate Series #3 el año pasado y fue un trabajo muy duro. Por ahora sólo quiero concentrarme en hacer buenos juegos y sacarlos adelante.

> ¿Cuáles son tus juegos favoritos de los últimos cinco años?
Shadow of the Colossus fue uno de los grandes, también me gusta la saga *God of War*, *Twilight Princess* también fue excelente...
Ahora estoy empezando a jugar a algunos juegos antiguos que me dejé en el tintero, RPGs en su mayoría.

> ¿Cuáles son tus héroes o villanos favoritos del mundo de Marvel?
Spiderman siempre ha sido mi favorito desde pequeño, nunca me canso de leerlo. Sus películas no eran malas. En los villanos, me encanta Magneto.

¿Si hicieras una serie de cómics para DC, que personaje elegirías?
Uumh... Probablemente sería Batman. Es un gran personaje.



Bienvenidos.

Como ya sabéis, todas vuestras preguntas, súplicas y críticas serán bienvenidas. Todas serán atendidas. ¡Os lo prometemos!



MSN EN LA 360

Hola Revista Xbox 360 (la mejor) , soy un gran fan del mundo Xbox 360 y tengo un par de dudas que me gustaría que me resolvierais: La primera, ¿cómo instalo el Messenger en mi Xbox 360?, (he oído que se podía). Y la segunda, ¿cómo configuro las descargas para que se descarguen mientras juego? Muchas gracias. .
Lázaro Granados

Hola Lázaro. Para poder tener acceso al Messenger en tu 360 tienes que asociar tu cuenta de este servicio de mensajería a tu gamertag de Xbox Live. Es decir, que la cuenta de correo de tu gamertag tiene que ser la misma que la de tu cuenta de correo de Messenger. Si ya diste de alta tu gamertag con tu Microsoft Passport ID (el del messenger) ya lo tendrás configurado. En cuanto te conectes al Live lo tendrás activo.
En cuanto a las descargas, no hace falta configurarlas para que se ejecuten mientras juegas. Puedes poner algo a descargar y, mientras, ejecutar un juego. Lo que sí puedes configurar son las descargas automáticas para, por ejemplo, descargar todas las nuevas demos según vayan apareciendo.

PROJECT NATAL

En primer lugar felicitaros por vuestra revista. Uno de los anuncios publicados en éste último E3 ha sido el conocido como Project Natal. A mí personalmente me da escalofríos, sobre todo al pensar que después de toda ésta ola de "Wiitis" que estamos atravesando parece ser que lo único que vale como diversión interactiva es el hecho de tener que ponerte los pantalones de gimnasia para poder disfrutar de un buen juego. Amigos míos, ¿no se dan cuenta de que al igual que yo existen muchas personas que prefieren coger su mando tranquilamente para echarse unos vicios con sus amigos sin tener que sudar la gota gorda con tanto movimiento? Yo cojo mi bicicleta todos los días al igual que voy al gimnasio, que el deporte es muy bueno, todo en su debido tiempo, pero si lo que quiero es disfrutar de un buen juego prefiero hacerlo sentado tranquilamente en mi sofá enganchado al mando. Tan sólo espero que no todas las consolas decidan optar por éste camino, de hecho yo subiré al barco que no tome ese rumbo, ya sea Sony u otro cualquiera, aunque haya sido seguidor de Microsoft desde su primera Xbox.
Javier Cejudo

Una buena reflexión, Javier. Pero habrá que esperar a verlo funcionando.



SORTEO *STAR OCEAN: THE LAST HOPE*

Este mes sorteamos 10 increíbles packs especiales de Star Ocean: The Last Hope. Manda un SMS con el texto **OXM STAR** al **5549**. (Precio del mensaje 1,2€ + IVA)

10 packs Star Ocean: The Last Hope
Videojuego Xbox 360
Banda Sonora Original
Litografía Edición Limitada



Concurso Battlestations Pacific

Llévate uno de los Battlestations Pacific que sorteamos. Manda un SMS con el texto **OXM PACIFIC** al **5549**. (Precio del mensaje 1,2€ + IVA)

"TODO HÉROE BUSCA SU LEYENDA..."

Tales of Vesperia™

テイルズ オブ ヴェスペリア

¡El videojuego más vendido en Japón para X360 en 2008!

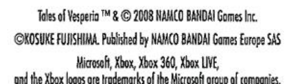
Vuelve la saga de anime "Tales Of" en alta definición con "Tales Of Vesperia".

- La apasionante historia de un joven héroe embarcado en una lucha por la justicia, la verdad y la amistad.
- Personajes diseñados por el famoso dibujante de manga Kosuke Fujishima, creador de: "Ah! My Goddess" y "You're Under Arrest".
- Un motor para batallas en tiempo real que lo convierte en el juego de rol con las luchas más trepidantes, dinámicas y llenas de acción jamás creado.















Top 20 y más... del E3 2009

La feria más importante del mundo del videojuego ha vuelto a ser lo que era. Vuelve el espectáculo, con Xbox 360 como protagonista principal

Texto: Juan García, Javier De Pascual y Gustavo Maeso

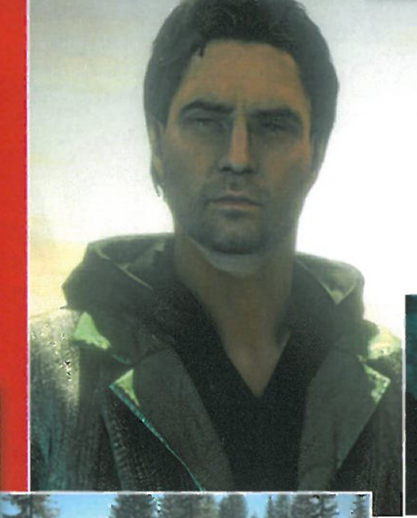
A principios de junio tuvo lugar en Los Angeles un evento que cambiará la vida de muchos jugadores durante los próximos años. No nos referimos, obviamente, a la final de la NBA, sino al E3 de este año 2009, que ha conseguido devolver a los videojuegos al lugar de honor que le corresponde.

Fueron tres agotadores días de carreras por el Convention Center, una lucha continua por ver todos los juegos que se mostraron sobre la tupida moqueta. Todo comenzó con un día de conferencias. Microsoft abrió la veda con un el aluvión de novedades que allí se vieron para Xbox 360: Halo Reach, Crackdown 2, Forza 3, Alan Wake, Splinter Cell Conviction... Pero entre todas ellas destacó Project Natal (echad un vistazo a las páginas 48-49), posiblemente el futuro de los videojuegos. Le siguieron las conferencias de Ubi Soft, con gran protagonismo de Assassins Creed 2 y Avatar, y la de Electronic Arts, que trató de embelesarnos con Mass Effect 2 y Brutal Legend (entre otros muchos). Eso fue el 1 de junio. La "fiesta" empezó el 2, con la apertura de puertas del Convention Center y sus cientos de stands tratando de atraer la atención...

Pero eso es otra historia. Lo que queremos en estas páginas es contaros las grandes novedades que vamos a jugar, no cómo vamos a hacerlo, ni nuestras aventuras en L.A. Por eso hemos confeccionado un top 20 con lo que más nos marcó de la cita. Muchos más fueron los juegos, pero tan sólo unos pocos tienen cabida. El resto os los iremos desgranando en sucesivos meses. Permaneced atentos, porque merece la pena.

Alan Wake

El terror y la aventura elevados a la máxima potencia con el futuro juego del año en Xbox 360.



Cuando ya nadie daba una sola de las antiguas pesetas por el próximo juego de Remedy, Alan Wake hace acto de aparición para desterras todos los malos augurios que le rondaban.

Como podéis leer en nuestro reportaje de portada, estamos ante lo mejor de la feria. Una sabia mezcla de elementos de terror y aventura clásica que se unen a una historia misteriosa y absorvente que promete ponernos los pelos como escarpias. Por lo que pudimos ver y jugar, acompañar a Alan Wake en la búsqueda y rescate de su mujer desaparecida va a ser una experiencia digna de verse. Y más teniendo en cuenta el despliegue gráfico que promete poner en pantalla. Todo un puñetazo sobre la mesa para aquéllos que de alguna manera dudan de la potencia de la consola de Microsoft.

Y lo mejor es que más allá de nuevos retrasos, tiene una fecha definitiva e inamovible: primavera del año que viene, 2010. Por lo tanto de aquí a un año estaremos luchando contra la oscuridad que mora en el pueblo de Bright Falls.

Un juego exclusivo de nuestra consola que de verdad promete marcar un antes y un después en el mundo del videojuego.



"Alan Wake fue sin duda alguna el mejor juego del E3"

Mass Effect 2

Shepard vuelve desde lo más profundo del vacío espacial, pero si se quedará o no depende de nosotros.



PARA... FEBRERO DE 2010

BioWare es de las pocas compañías que pueden presumir de tener dos títulos entre los más esperados del E3.

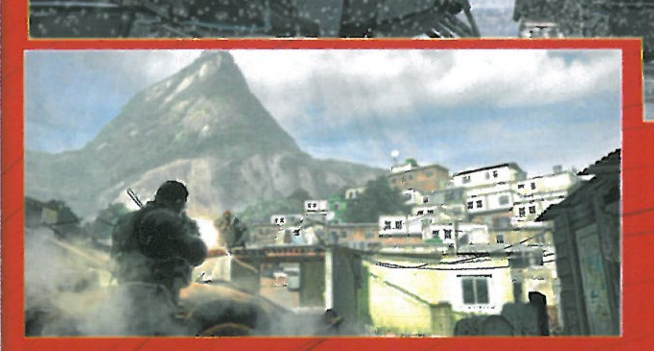
Mass Effect se anunció en su día como una trilogía y han cumplido su promesa, más allá de las mejoras gráficas (adiós a las horribles cargas de texturas) y lúdicas (mejor balance de clases, un ritmo de batalla más directo), para presentarnos un nuevo capítulo, con la historia donde la dejamos, y nuestro personaje recuperable si así lo deseamos. ¿Y qué recuperamos? Las decisiones que hemos tomado, sobre todo, y su aspecto físico, aunque se están pensando en si dejarnos utilizar las habilidades que adquiriésemos (el nivel se reseteará por razones obvias). Porque por lo enseñado, podemos decir que este capítulo es mucho más dramático. Shepard ahora se une a Cerberus para evitar la extinción de la raza humana en una misión suicida. Según cómo encaremos esta nueva aventura, nuestro héroe podría morir definitivamente.



PARA... 10 DE NOVIEMBRE

Modern Warfare 2

El mejor juego de guerra vuelve por sus fueros... Aún más espectacular, aún más divertido.



Para cualquiera que jugase en su día a *Modern Warfare*, probablemente el shooter al que más se ha jugado y se sigue jugando a día de hoy,
Esta continuación será la respuesta a sus plegarias. Como secuela directa (sin *"Call of Duty"* acompañando al título) contiene todo lo que significó en su día la guerra moderna: un modo para un jugador fresco, endiabladamente frenético, adictivo e intenso, y un multijugador que probablemente sea el más sorprendente de esta generación.
Los cambios no son tanto en concepción como en posibilidades de desarrollo. Niveles mucho más abiertos, secuencias con vehículos espectaculres, así como un desarrollo propio de la mejor película de acción.
En el E3 vimos un nivel de lo más espectacular, donde comprobamos desde la mejora en el modelado de los personajes (con sombras dinámicas y un detalle casi enfermizo tanto en rostro como indumentaria) hasta esa mayor libertad de acción que se nos propone gracias a la optimización en el uso de Xbox 360. Pocas veces antes, sabiendo que nos vamos a encontrar 'más de lo mismo' en una secuela, nos habíamos sentido tan afortunados. Y eso que todavía no se sabe nada de los modos multijugador, que prometen ser apoteósicos hasta el punto de marcar un hito.

"Modern Warfare 2 es la respuesta a nuestras plegarias"

PARA... POR CONFIRMAR



MGS Rising

La exclusiva más famosa de Sony da el salto a Xbox 360 con un juego sin Snake y con mucha acción.

Fue uno de los grandes bombazos de la conferencia de Microsoft. La saga Metal Gear se pasa a Xbox 360 con este juego protagonizado por Raiden.
Cambia la coletilla de "Tactical Espionage Action" por "Lightning Bolt Action" lo que deja entrever las intenciones de Kojima Productions con este aún misterioso título. A buen seguro que nos vamos a encontrar con un juego al más puro estilo *Devil May Cry*, con Raiden (prota de esta entrega) repartiendo mandobles a diestro y siniestro.
De lo que si podemos estar seguros es de que el hilo argumental no se alejará demasiado de los temas que siempre han hecho tan especial a esta saga, con lo que a buen seguro habrá conspiraciones y sorpresas.

Assassins Creed 2

Los asesinos también pasean por las calles de la Venecia renacentista.

Es otro de esos juegos que no necesitan presentación y cuyo nombre causa revuelo y espectación en casi cualquier jugador. Pudimos probarlo en Los Angeles.

Ezio, el protagonista de esta secuela, promete mejorar en todos los aspectos las aventuras de Altair. Mayor libertad de elección en los objetivos, mejoras en la inteligencia artificial de enemigos y muchedumbres, mayor variedad de objetivos y progresión del personaje... Esto unido a la ambientación única que supone la italia renacentista, con cameos de personajes históricos de la talla de Leonardo Da Vinci o Maquiavelo, hacen que no esperemos más que cosas buenas de esta nueva producción de Ubi Soft Montreal.



PARA... NOVIEMBRE DE 2009



PARA... 27 DE OCTUBRE

Forza 3

El mundo del motor como nunca antes se había visto.

Otra de las sorpresas que dejó la conferencia de Microsoft y uno de los juegos más esperados por el gran público.

Un simulador de carreras serio que pretende ser accesible hasta para los menos entrenados con el mando en las manos. Sus números abruman: 400 coches de 50 marcas, más de 100 circuitos, 200 eventos en el modo para un jugador, 10 veces más polígonos por vehículo que en Forza 2 y una resolución de texturas 4 veces superior. Por si esto no fuera suficiente la atención al detalle de los chicos de Turn 10 Studio promete llegar más lejos de lo que nunca se ha visto en un videojuego de carreras. El mejor ejemplo es la inclusión de la flexibilidad en los neumáticos para controlar la adherencia de nuestro coche a la carretera. El juego de coches más completo que existirá en el mercado en el momento que salga a la venta.

Bioshock 2

De vuelta a la decadente Rapture en la piel del primer Big Daddy.

Aunque no ha sido ninguna sorpresa, si que se ha colocado por méritos propios entre los mejores del E3. Durante la feria tuvimos ocasión de ver tanto el modo para un jugador como el online. Estará a la altura del original.

Por si alguien se perdió nuestro reciente avance, seremos el Big Daddy original, que puede usar plásmidos y mejoras genéticas varias. El escenario sigue siendo Rapture para todos sus modos de juego.

Se trata de un juego realmente sólido, que sigue teniendo ese 'halo' retro característico. Una apuesta segura de cara a las navidades para los fans de los shooters.



PARA... OTOÑO DE 2009

Splintel Cell Conviction

El nuevo Sam Fisher amenaza con descubrir todos tus secretos.



Otro de los 'desaparecidos' que ya se daban casi por muertos. Reapareció con nuevo look y apariencia para soprender a propios y extraños.

El juego de sigilo de UbiSoft ha cambiado y donde antes mostraba a un Sam Fisher con barba y dejado, ahora se muestra a un héroe de mediana edad con el único objetivo de encontrar al asesino de su hija. La intención del estudio es crear un *Splinter Cell* más accesible, lo que se traduce en más momentos de acción y una mayor espectacularidad para las acciones de nuestro espía favorito. Los controles también se han simplificado, no así sus posibilidades, puesto que por lo que pudimos ver, ya querría Bond hacer lo que aquí hace Sam Fisher.

PARA... OCTUBRE DE 2009

Dragon Age

Un mundo medieval, pero cruel, como el nuestro. Y con dragones.



PARA... 20 DE OCTUBRE

Teniendo en cuenta que probablemente hablemos del *Baldur's Gate* para esta generación, *Dragon Age: Origins II* ama la atención, y bastante.

El sello de BioWare se muestra aquí en el sentido clásico de la palabra: diálogos con múltiples decisiones a tomar y (desgarradoras en ocasiones, en otras más que apetecibles), un sistema de batalla complejo y completo (en Xbox 360, por desgracia, sin opción "pause and play", por lo que pierde un poco su sentido estratégico), y ante todo un mundo que se abre ante nosotros para que experimentemos en él, con múltiples hilos argumentales y finales. Vamos, puro BioWare, esta vez con armadura de hojalata y espadón en mano.

The Beatles

Música con mucho Peace & Love.

Curioso por parte de Harmonix poner el nombre de su saga al final del nombre.

Quizás sepan que Los Beatles le queda demasiado grande a cualquiera, o quizás sea su sentida manera de hacer reverencia a uno de los grupos más influyentes de los últimos cien años. En general, todo el título lo es: un modo carrera con enfoque documental, entrañable y divertido a partes iguales, con los temas míticos de la banda; instrumentos que son réplicas de los míticos usados por Paul McCartney, John Lennon, Ringo Starr y George Harrison con ese toque entrañable; nuevas armonías vocales para que hasta tres personas canten ... (haciendo posible que hasta seis jugadores jueguen simultáneamente al juego) Imposible que no se te salte la lagrimita si eres amante de la música.



PARA... 9 DE SEPTIEMBRE

Final Fantasy XIII

El primer capítulo en Xbox 360, el nuevo empuje a la saga.

Recordaremos siempre el momento en el que supimos que este juego llegaría a Xbox 360.
El J-RPG por excelencia tiene por nombre Final Fantasy, y ahora, por fin, contaremos con el siguiente capítulo de la saga en nuestra consola desde *Final Fantasy XI* Online, y uno de los más esperados desde su anuncio hace tres años. La historia, de marco futurista, nos pondrá en el papel de una mujer con nombre en clave Lightning , de la cual no se sabe apenas nada. El sistema de combate, según lo mostrado en los distintos tráilers, será más cinematográfico que nunca. Pero, más allá de eso, todo es un misterio. Excepto el hecho de que lo tendremos en nuestro país al mismo tiempo que la versión para PS3.



PARA... 2010

Left for Dead 2

Esta vez los muertos vivientes se dan un paseo por Nueva Orleans.



PARA... 17 DE NOVIEMBRE

Uno de los juegos multijugador de mayor éxito de la pasada campaña va a tener una continuación inmediata.
Esto ha hecho una parte de los fans se lleven las manos a la cabeza (por lo precipitado del anuncio), mientras el resto se frota las manos. Nosotros hemos podido jugarlo y no hacemos más que aplaudir esta nueva masacre zombi. Nuevas campañas, , tipos de infectodo, personajes y un argumento que tratará de explicar mejor el origen de este apocalipsis zombi.
Un aspecto similar, pero muchas horas de diversión con un buen puñado de mejoras jugables para justificar su lanzamiento.

Lost Planet 2

De vuelta al planeta perdido, con ganas de repartir más plomo.

Aunque ya no se trate de un juego exclusivo para Xbox 360, estamos ante uno de los futuros 'must have' dentro del género de la acción en tercera persona.
Han pasado 10 años desde los hechos narrados en la primera parte y la nieve se ha fundido para dejar paso a tupidas junglas y ricos manglares. En cambio, más allá de la ambientación, seguimos encontrando una jugabilidad similar con nuevos protagonistas. La gran novedad que tuvimos la oportunidad de probar fue el modo cooperativo durante la aventura principal. Da un nuevo significado a eso de cooperar para acabar con enemigos del tamaño de un edificio.



PARA... FINALES DE 2009

Castlevania Lord of Shadows

Un Castlevania desarrollado íntegramente en nuestro país gracias al deseo de Kojima



Estamos hablando de una de las sagas con más solera del mundo de los videojuegos, que trata de reinventarse con una vuelta de tuerca completamente inesperada. Para empezar esta siendo desarrollado por los madrileños de Mercury Steam. Su productor es el mismísimo Hideo Kojima y por si esto fuera poco, parece que se alejará de la jugabilidad clásica de la saga para convertirse en un juego de acción de esos con multitud de combos y magias y golpes especiales. Parece que Konami pretende adaptar sus sagas a los nuevos tiempos y no se contenta con seguir haciendo más de lo mismo. El argumento gira en torno a la búsqueda de una máscara capaz de resucitar a los muertos...

PARA... POR CONFIRMAR

Halo ODST

La archiconocida saga Halo se muestra capaz de sobrevivir sin la ayuda del Jefe Maestro



PARA... 22 DE SEPTIEMBRE

Originalmente se entendía como una expansión que no necesitaba el disco de *Halo 3*. Desde el E3 se le considera un juego completo, capaz de atraer la atención del gran público. Al menos eso se extrae de las encuestas posteriores al evento, que sitúan a *Halo ODST* como el más esperado del año. Su modo historia será corto, pero intenso mezclando sigilo, acción y algo de estrategia, en la piel de un soldado de 'a pie'. En el multijugador, incluye un modo cooperativo que nos recordó poderosamente al 'Horda' de *Gears of War*. Parece que definitivamente apunta alto, y su lanzamiento será justo después del verano.

Brink

¿Un shooter multijugador con una buena historia?

Prácticamente desconocido hasta la feria, Bink ha sido la gran sorpresa que se tenía guardada Bethesda. Los chicos de Splash Damage, creadores de *Quake Wars*, nos han sorprendido en su paso a consolas con un shooter diferente, teniendo en cuenta a todos los públicos pero sin dejar de ser exigente,. Y, sobre todo, con una historia que nos pone en una guerra civil en el Arca, un paraíso del desarrollo sostenible corrompido (¿a alguien más le recuerda a *Bioshock*?). Así, nos veremos entre dos facciones, la resistencia y la seguridad de la isla, en un sistema de misiones dinámico que nos ofrecerá encargos a cambio de experiencia para mejorar a nuestro personaje Con cuatro únicas clases muy completas, un aspecto gráfico espectacular y un estudio de renombre detrás, es imposible no dar 'brinkos' de alegría.



PARA... PRIMAVERA DE 2010



Parece que Disney se empieza a tomar en serio esto de los videojuegos

Uno de los tapados que mejor sabor de boca dejó fue este arcade de conducción de Black Rock Studios, producido por Disney.
Se trata de una refrescante mezcla entre el estilo arcade de *Ridge Racer* y la potencia de cualquier juego de la saga



Burnout, sólo que usando el escenario como arma para acabar con los rivales. Un espectáculo en estado puro que hace uso de toda la potencia de Xbox 360 para mostrarnos en pantalla explosiones épicas, decenas de objetos en movimiento, detallados coches y ni rastro de ralentizaciones.



Una verdadera revolución con mesa de mezclas incluida para los fanáticos

Desde Marvin Gaye hasta 50 Cent, las 100 canciones que contiene *DJ Hero* prometen darnos sesiones de 'scratching' y demás cabriolas del discjokey dal más puro estio de la saga.
Podremos hacer cross-fades, beat match, añadirle efectos a los temas, e incluso coger guitarra y micro y hacer un pequeño grupo . Sumémosle a esto modos competitivos, cooperativos, los 'clubs' y discotecas más elitistas del planeta, y tenemos como resultado una entrega interesante y, sobre todo, diferente en concepción. Una nueva saga que promete dar mucha guerra.



La saga de las toñas regresa más burra que nunca a nuestras consolas

La última entrega del torneo del puño de hierro también hará su debut en la consola de Microsoft esta misma temporada navideña.
La lucha técnica de esta saga de Namco Bandai promete un buen puñado de modos de juego, entre los que destaca el nuevo Tekken Force, un beat´em up para dos jugadores dentro de este juego de lucha uno contra uno. Y además, contará con la cifra de personajes más elevada hasta la fecha, un total de 42. A las estrellas de siempre se unen seis nuevos Candidatos al cetro del torneo. Un récord.



Con el poder del metal repartiendo galletas a los demonios del Averno

Tim Schaffer es uno de esos genios que destacan por sus ideas y su original manera de ver la vida. Brutal Legend es la extensión de su pensamiento. Delirante y perfecto.
Se trata de un juego que no necesita de virtuosismos técnicos para ser interesantes, sino que genera interés por lo que es. Una historia de mamporros en la que un heavy tiene que luchar contra miles de criaturas infernales a base de hachazos y similares.
Su punto fuerte es su ambientación heavy metal y su exagerado sentido del humor con Jack Black como prota.

LOS MEJORES DEL E3

Premios

Siempre hay juegos buenos, regulares y malos. Hasta en un evento como el E3. Los malos se olvidan, los buenos deben ser premiados.

El resurgir del E3 este año merece que otorguemos unos premios a los mejores del evento. Y es que ser malo es fácil, pero apuntar a la cumbre es un ejercicio de sacrificio que merece una recompensa.

Hablando de videojuegos, el premio al esfuerzo suele ser unas buenas cifras de ventas, pero en este caso, que quedan muchos meses para el lanzamiento de la mayor parte de juegos, no está de más que los mejores se lleven un galardón a la altura de las circunstancias.

Para decidir los ganadores en cada categoría hemos realizado una votación secreta la mayor parte de los miembros de la redacción. Los resultados, aunque no sorprenderán demasiado, son un buen indicador de los títulos que debemos seguir la pista los próximos meses.

MEJOR JUEGO



Alan Wake

Editora: Microsoft
Desarrolladora: Remedy
Lanzamiento: Primavera 2010
A destacar: ¡Existe!



FINALISTAS

Splinter Cell: Conviction, Modern Warfare 2 y Mass Effect 2

MAYOR SORPRESA

Project Natal

Aunque esta categoría debería pertenecer al anuncio más sorprendente, Project Natal se lo lleva.

FINALISTAS

Metal Gear Solid Rising, Left 4 Dead 2 y Crackdown 2



MEJOR COMPAÑÍA



Microsoft

La compañía de Redmond firmó la conferencia de E3 más espectacular jamás vista, con grandes sorpresas.

FINALISTAS

Activision, Ubi Soft y Electronic Arts

MEJOR DESCARGABLE



Shadow Complex

Editora: Microsoft
Desarrolladora: Epic
Lanzamiento: Verano 2009

FINALISTAS

Marvel Vs Capcom 2, TMNT y Battlefield 1943

MAYOR HYPE



MGS Rising

Editora: Konami
Desarrolladora: Kojima Prod.
Lanzamiento: Por confirmar

FINALISTAS

Alan Wake, Forza 3 y Asassins Creed 2

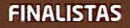


EL TAPADO



Splinter Cell Conviction

Editora: UbiSoft
Desarrolladora: UbiSoft
Lanzamiento: Otoño de 2009



FINALISTAS

Brink, Split Second, Just Cause 2

XBOX LIVE ESTÁ QUE ARDE

E3 Arcade

No sólo hubo grandes anuncios sobre juegos completos, los arcades siguen estando de moda, y lo que queda

La red de descarga de juego online de Microsoft está de enhorabuena. No sólo no para de recibir todos los miércoles nuevos juegos, sino que sube el listón con un buen puñado de lanzamientos a la altura de los mejores juegos completos.

El más destacable es *Shadow Complex*, la gran apuesta de Epic para este mismo verano. Un juego de acción bidimensional al estilo de los viejos *Metroid*.

Le escoltan revisiones de clásicos como el remake de la recreativa de las *Tortugas Ninja, Marvel Vs Capcom 2 o Battlefield 1943* (que es un remake de *Battlefield 1942*). Todos ellos con una puesta al día a la altura de Xbox 360. Pero además también contaremos con títulos originales, como Trine, que se cambia de bando para ser exclusivo de Xbox 360, *Splosion Man*, un delirante plataformas o Triald HD, donde pondremos a prueba nuestra habilidad para superar pistas de motocross. Muchos de estos llegarán durante el presente verano, sólo queda saber sus precios para tirarse de cabeza a por ellos.



Shadow Complex, la gran sorpresa de XBLA.



Las Tortugas Ninja vuelven con un remake.

Splosion Man, plataformas de lujo.





Scott Steinberg
Creador de la serie Players Only (www.digitaltrends.com/playersonly) y autor de Get Rich Playing Games (www.getrichgaming.com) y www.TheVideoGameExpert.com

Un futuro prometedor

Dado el retorno de las chicas ligeras de ropa a los stands y el atronador sonido de los stands con sus luces estroboscópicas a máxima potencia, se podría decir que la temática del E3 de este año ha sido la Decadencia (o los implantes de silicona). Gracias a Dios, cuando consigues mirar más allá de las pequeñísimas indumentarias y tus ojos traspasan las paredes HD de 7 metros, ves algo más: nuevas formas de jugar.

Los tres fabricantes de consolas han anunciado algo en este sentido. Y se puede ver que esa nueva idea de buscar nuevas formas de control han repercutido en cosas como el control con sensor de movimiento de Sony, el accesorio de precision Wii Motion Plus que Nintendo incorpora para mejorar el seguimiento de movimientos y el rompedor Proyecto Natal de Microsoft. Así como un montón de juegos con sus propios mandos personalizados (por ejemplo, DJ Hero y los giradiscos falsos para nuestro scratch casero, Tony Hawk y su tabla interactiva o el propio Wii Fit Plus con la balance board) que vienen a hablar de lo mismo: nuevos controles. Pero el concepto que está detrás de todo esto es una llamada a esa audiencia que, por sí misma, no se consideraría demasiado entusiasta de los videojuegos, una audiencia que promete revolucionar la industria.

La creciente aparición de títulos en géneros como el casual y el fitness, títulos mucho más cortos, más baratos gracias a la aparición de plataformas de descarga como el iPhone y otras plataformas de distribución digital como PlayStation Network y Xbox Live Arcade, y la proliferación de MMOs gratuitos y juegos en Flash no hacen sino indicarnos que, de repente, todo el mundo es un jugón.

Encontrar nuevas formas de ofrecer entretenimiento digital que exploran un espectro más amplio de la realidad, que establecen diálogos con todo tipo de intereses y géneros y que llegan a paliar las necesidades de un rango más diverso de presupuestos y agendas individuales, hace que todo el mundo salga ganando. Si por algo puede ser recordada la temporada '09/'10 es por cómo el propio medio de los videojuegos pasó a convertirse definitivamente en una expresión de cultura pop más, algo en lo que hay que estar metido.

Y MUCHO MÁS...

Y además todos estos juegazos (y unos cuantos que nos dejamos fuera).



MAFIA 2

Editora: Take 2
Desarrolladora: 2k Games
Lanzamiento: 2010
¿Y a mi qué?: Una historia de mafiosos densa y con gráficos espectaculares.



GUITAR HERO 5

Editora: Activision
Desarrolladora: Neversoft
Lanzamiento: 1 de septiembre
¿Y a mi qué?: Si te juegas con amigos, GH 5 es ahora más party game que nunca.



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

Editora: Activision
Desarrolladora: Vicarious Visions
Lanzamiento: Otoño de 2009
¿Y a mi qué?: Los fans del cómic no se puedes perder la adaptación de Civil War.



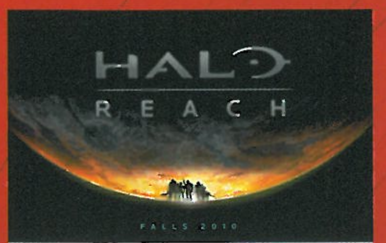
NEED FOR SPEED SHIFT

Editora: Electronic Arts
Desarrolladora: Slightly Mad Studios
Lanzamiento: 17 de septiembre
¿Y a mi qué?: Los mejores coches, esta vez sin toques arcade y en circuito.



NIER

Editora: Square-Enix
Desarrolladora: Cavia
Lanzamiento: 2010
¿Y a mi qué?: Es de Square, ¿que más necesitas?



HALO REACH

Editora: Microsoft
Desarrolladora: Bungie
Lanzamiento: Otoño de 2010
¿Y a mi qué?: La próxima entrega de la saga fetiche de Xbox. Bombazo seguro.



FIFA 10

Editora: Electronic Arts
Desarrolladora: EA Sports
Lanzamiento: 2 de octubre
¿Y a mi qué?: El mejor simulador de fútbol se vuelve aún mejor.



RUSE

Editora: Ubi Soft
Desarrolladora: Eugen Systems
Lanzamiento: Otoño de 2009
¿Y a mi qué?: Un juego de estrategia distinto, casi como un juego de mesa.



DRAGON BALL RAGING BLAST

Editora: Namco Bandai
Desarrolladora: Dimps
Lanzamiento: Otoño de 2009
¿Y a mi qué?: La oportunidad de redimirse de la anterior entrega.



DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

Editora: Namco Bandai
Desarrolladora: Volatile Games
Lanzamiento: Otoño de 2009
¿Y a mi qué?: Un shooter en el que podremos manejar a un pero...¡Un perro!



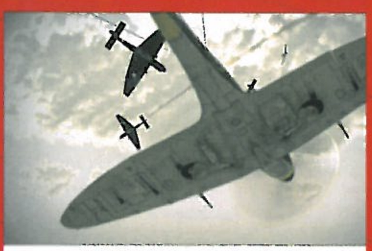
TONY HAWK RIDE

Editora: Activision
Desarrolladora: Robomodo
Lanzamiento: Otoño 2009
¿Y a mi qué?: Vendrá con una tabla a modo de periférico, merece la pena.



WET

Editora: Por determinar
Desarrolladora: Bethesda
Lanzamiento: 2009
¿Y a mi qué?: Una aventura de acción que promete tener un estilo único.



IL-2 STURMOVIK

Editora: Digital Bros
Desarrolladora: 1C company
Lanzamiento: 2009
¿Y a mi qué?: El mejor simulador de aviones de la presente generación.



ALIENS VS PREDATOR

Editora: Sega
Desarrolladora: Rebellion
Lanzamiento: Primer trimestre de 2010
¿Y a mi qué?: Pinta genial, casi a la altura del original en Atari Jaguar.



ALPHA PROTOCOL

Editora: Sega
Desarrolladora: Obsidian Ent.
Lanzamiento: Octubre 2009
¿Y a mi qué?: Rol y acción en la que nosotros elegimos cada solución.



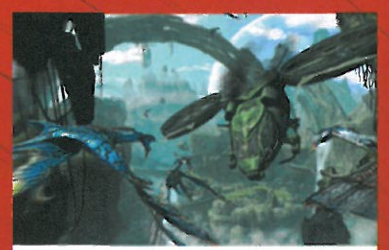
ALL POINTS BULLETIN

Editora: Electronic Arts
Desarrolladora: Realtime Worlds
Lanzamiento: 2010
¿Y a mi qué?: Cien jugadores simultáneos en una ciudad al estilo Grand Theft Auto.



ARMY OF TWO: 40TH DAY

Editora:Electronic Arts
Desarrolladora: EA games
Lanzamiento: Diciembre de 2009
¿Y a mi qué?: Uno de los mejores para jugar cooperativo con un amigo.



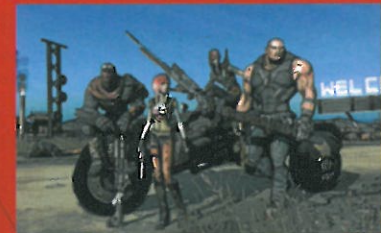
AVATAR

Editora: Ubi Soft
Desarrolladora: Ubi Soft
Lanzamiento: 2010
¿Y a mi qué?: Posiblemente el primer juego que no envidie a su película.



DANTE´S INFERNO

Editora: Electronic Arts
Desarrolladora: Visceral Games
Lanzamiento: Otoño de 2009
¿Y a mi qué?: Un yo contra el barrio basado en la Divina Comedia. Brutal.



BORDERLANDS

Editora: Take 2
Desarrolladora: Gearbox Soft.
Lanzamiento: Octubre de 2009
¿Y a mi qué?: Mad Max con la friolera de hasta 600.000 armas diferentes.



SINGULARITY

Editora: Activision
Desarrolladora: Raven Soft.
Lanzamiento: 2009
¿Y a mi qué?: Viajes en el tiempo y conspiraciones. Y mucho plomo también.



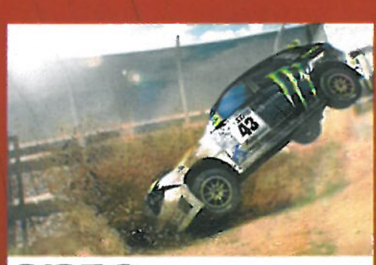
HOMEFRONT

Editora: THQ
Desarrolladora: Kaos Studios
Lanzamiento: Por determinar
¿Y a mi qué?: Los Estados Unidos invadidos por Corea ¿tentador?



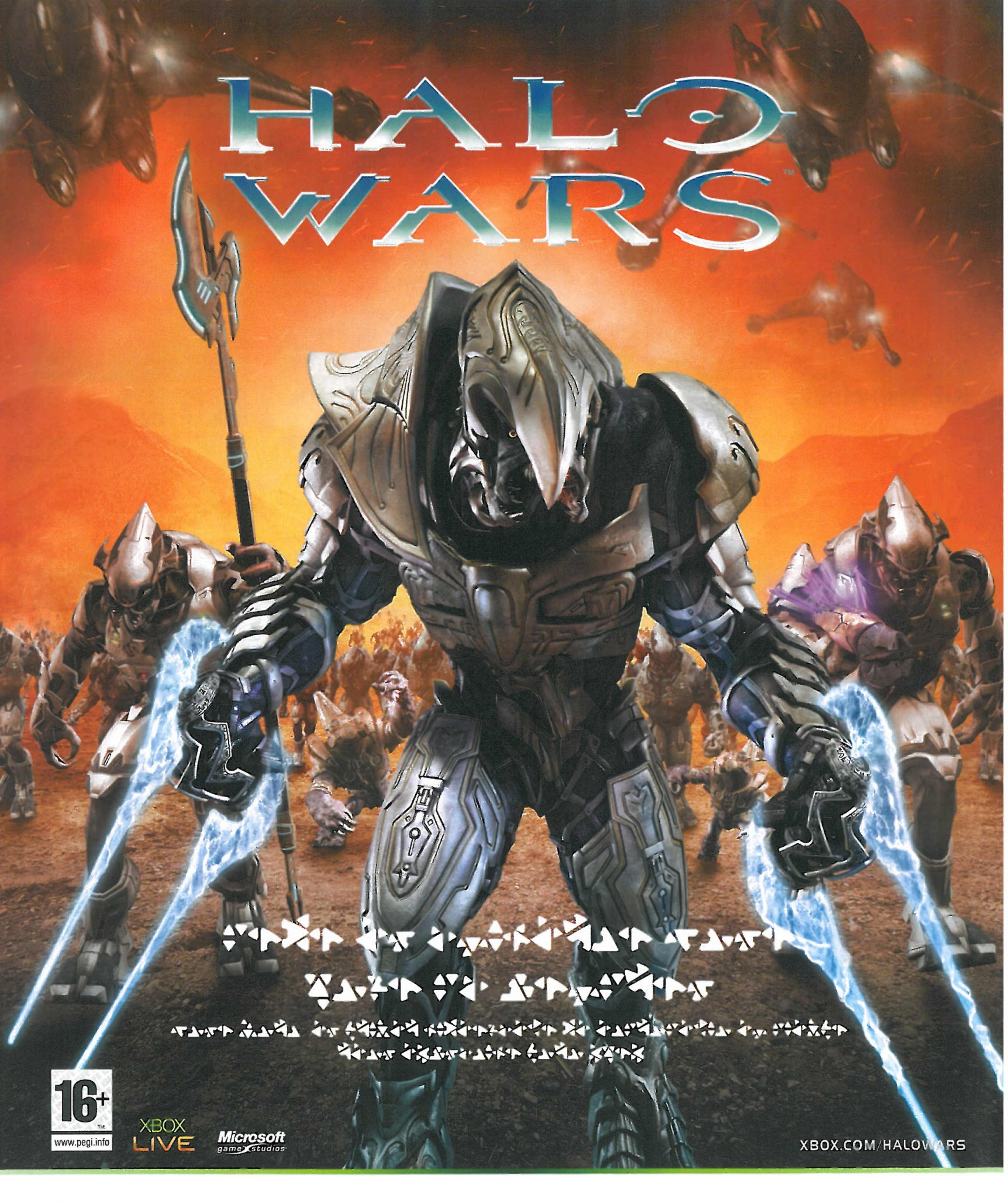
DARKSIDERS

Editora: THQ
Desarrolladora: Vigil Games
Lanzamiento: 1 de enero de 2010
¿Y a mi qué?: El día del juicio final desde el lado de los malos.



DIRT 2

Editora: Codemasters
Desarrolladora: Codemasters
Lanzamiento: Septiembre de 2009
¿Y a mi qué?: Posiblemente el mejor juego de rallyes jamás creado.


HALO WARS
16+
www.pegi.info
XBOX LIVE
Microsoft game studios
XBOX.COM/HALOWARS

Jump in.


HALO WARS
TODO EL UNIVERSO HALO
BAJO TU CONTROL
HALO WARS, EL PRIMER VIDEOJUEGO DE ESTRATEGIA EN
TIEMPO REAL EXCLUSIVO PARA XBOX 360
16+
www.pegi.info
XBOX LIVE
Microsoft game studios
XBOX.COM/HALOWARS
XBOX 360

Project Natal

Microsoft ha dejado al mundo con la boca abierta tras su conferencia del E3 2009, dotando a 360 de una nueva forma de entender los juegos. ¡Bienvenidos al futuro!

Escribe: Gustavo Maeso

Hace ya más de un año que se venía rumoreando la posibilidad de que Microsoft presentara un mando de control a lo 'Wii' para Xbox 360. Y, nada más lejos de la realidad. Una copia del Wiimote es lo que ha presentado Sony para su PS3. Lo que ha hecho Microsoft es indicarle a la industria cuál es el futuro de los videojuegos. El control y la interacción total con la experiencia 360 se hará sin necesidad de mando alguno.

La conferencia de prensa de Xbox 360 previa al E3 2009 dejó claro que la consola de Microsoft le ha vuelto a dar un par de bofetadas a la competencia. Primero por el impresionante catálogo de nuevos títulos, por los nuevos servicios online que se incorporan a Xbox Live... pero el momento estrella llegó con *Project Natal*. Una tecnología que rompe barreras: reconocimiento facial y de voz, interacción total con la consola tan sólo moviendo el cuerpo frente al televisor... impresionante.



Steven Spielberg alucina con la tecnología de 360.



¿Ves una pelota? Golpéala con tu cuerpo.

Peter Molyneux nos sorprendió con su 'Project Milo'.

David Muños, de Estopa, probando Project Natal.

Tsunoda nos desveló ravillas de 'Natal'.

Project Natal es el primer sensor en todo el mundo que utiliza una cámara de video, sensor de profundidad, micrófono y un procesador que administra el software, todo desde el mismo aparato. A diferencia de las cámaras en 2 dimensiones, *Project Natal* analiza en 3 dimensiones los movimientos de todo el cuerpo al tiempo que introduce los comandos, la orientación del movimiento o incluso el tono de voz. Además *Project Natal* no depende de la luz. Puede reconocerte con sólo mirarte a la cara, y no sólo reacciona a palabras clave, sino que entiende lo que estás diciendo. Llama a los jugadores en un partido de fútbol y ellos responderán. ¿Quieres acceder a tu perfil de Xbox Live? Sólo tienes que ponerte delante del sensor. Las posibilidades son impresionantes.

Y lo mejor de todo es que, detrás de esta tecnología ya hay trabajando genios y visionarios de la talla de Steven Spielberg o Peter Molyneux (las demos de *Project Milo* nos ha dejado sin palabras). El futuro es este y ya existe, sólo en 360.

"Con Natal nos hemos metido, literalmente, dentro del juego"

XBOX maniac.es

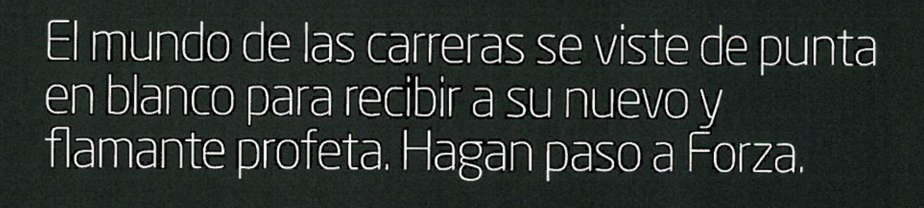
Del foro de
XBOXMANIAC.ES

Sobre Project Natal

A mi no me da miedo que estas nuevas tecnologías vayan a suplantar el uso de los videojuegos para siempre, más que nada porque es improbable que esto ocurra, al menos a corto plazo. Yo también soy muy clásico, muy nostálgico, y he vivido los mejores momentos de casi todas las grandes compañías, y no cambio el pad de toda la vida por nada. Pero también entiendo que este sector, como cualquier otra cosa, tiene que evolucionar según pasan los años. Al principio estas tecnologías no acaban de asentarse en el mercado porque son más bien un "experimento" para ver como reacciona el usuario, para luego ir puliendolo poquito a poco hasta que se acabe convirtiendo en un estándar. No obstante, creo que con este tipo de funciones pasará exactamente igual que con el juego online, es decir, que no eliminará la forma con la que jugamos hoy en día, la tradicional, si no que será un complemento más a la misma y una opción más que el usuario podrá elegir a su antojo."
(Por *VIRUS*)

"¡Ahí le has dao, salaete! Por eso, algunos conservamos todas y cada una de las consolas que han pasado por nuestras manos, las mimamos, las limpiamos... Demos la bienvenida, por mucho que nos cueste, a los videojuegos de las nuevas generaciones. Las que están naciendo de la Wii y la DS. Las de lo que sea rentable y haga que la rueda siga girando. Si en lugar de jugar videojuegos fuéramos ideólogos ociales, esto se convertiría en un movimiento a lo punk y habría revueltas como ninguna otra (somos legión). Pero tranquilos, que el sillón y el 5.1 aún funcionan." (Por *SIRBRUCE*).

FORZA 3



El mundo de las carreras se viste de punta en blanco para recibir a su nuevo y flamante profeta. Hagan paso a Forza.

Era un secreto a voces, el simulador de conducción más completo de Xbox 360 parecía que estaba en camino. La conferencia del pasado 1 de junio lo confirmó con Dan Greenawalt, director de Turn 10 Studios, mostrando al mundo su nuevo proyecto. *Forza 3* se acerca y el olor a gasolina y neumático quemado ya reina en el ambiente.

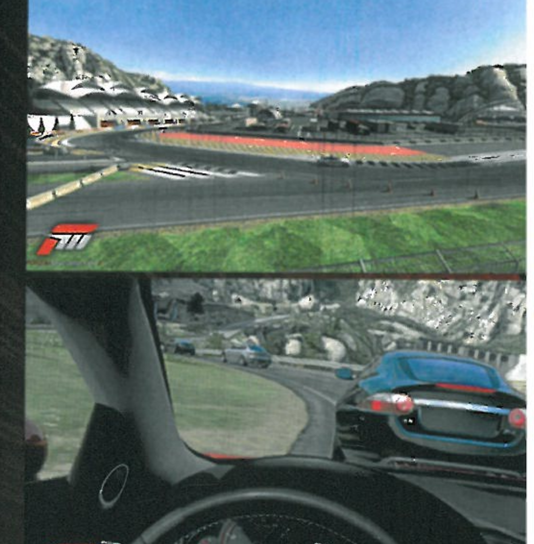
Para todo el que ame los coches y los videojuegos se trata de la mejor noticia que se podía escuchar. El objetivo de esta tercera entrega es además convertir a los jugadores en amantes de los coches. La clave para conseguirlo es crear un título de carreras apto para todos los públicos, desde los expertos, con sus volantes, hasta los muchachos de corta edad que alternan su piruleta y/o balón de fútbol con un mando en las manos.

Por lo que pudimos comprobar el reto está conseguido. Sin perder un ápice del realismo y el buen gusto por la simulación, ***Forza Motorsport 3*** es capaz de hacer que cualquier jugador acabe una carrera. No esperábamos menos de los chicos que se sacaron de la manga la línea de conducción (ahora lo copian el 90% de los juegos de carreras serios). Hemos podido ver cómo mujeres o tiernos infantes acababan una carrera en el podio tras unos minutos con *Forza* y sin haber jugado a videojuegos en su vida. Esto es gracias al excelente sistema de ayudas que se ha incluido y que permite lo que en Turn 10 llaman "Conducción de un botón", en la que sólo hay que acelerar y girar a los lados.

Pero aquéllos que disfrutan retocando motores o simplemente deleitándose con la autenticidad en los detalles y el manejo no se van a quedar fuera. El mejor ejemplo del detalle alcanzado es el cuidado puesto en un aspecto nimio a primera vista como la flexibilidad de los neumáticos. Para entendernos, los neumáticos de los coches al girar en movimiento se doblan hacia fuera de la curva. Dependiendo del desgaste y la presión de las ruedas, el agarre es mayor y esto se ve en la torsión del propio caucho. ***Forza 3*** recoge este aspecto de manera visual y como parte importante de la conducción. Pero no es el único, ya que en Turn 10 se jactan no de ser los mejores en tal o cual aspecto. Más bien lo que ellos dicen es 'mira, tenemos esto, pero también esto, esto y esto. Y luego, todo lo demás.'. Es decir, que la intención es ofrecer la experiencia de conducción más completa jamás creadas.

Si atendemos sus cifras, podemos decir que vamos a encontrar más de 400 coches modelados con 10 veces más polígonos, interiores incuidos, de 50 marcas diferentes a los que más tarde se unirán contenidos descargables. La ilusión de Dan Greenawalt, cabeza del proyecto, ▶▶





es que prácticamente todos tengamos el coche de nuestros sueños en *Forza 3*, independientemente de si te gustan los superbólidos o te conformas con coches de calle personalizados hasta las 'trancas'.

El desfile de detallitos para hacernos soñar sigue con más de 100 circuitos diferentes o la posibilidad de rebobinar el tiempo para corregir nuestros errores en la conducción. Una verdadera gozada que además no da la espalda a las nuevas tendencias como es el auge del contenido creado por los usuarios.

Por eso, ***Forza Motorsport 3*** promete prestar especial atención por la comunidad de jugadores, tratando de potenciar al máximo la faceta creativa de los jugadores. Va a permitir crear coches únicos, comerciar con ellos, intercambiarlos... Y por supuesto, jugar con ellos en una buena cantidad de modos de juego para ocho jugadores a través de Xbox Live. Las repeticiones de estas carreras se podrán, además, almacenar y editar al subirlas a la página oficial del juego en Internet. Una verdadera gozada que seguro dará a luz una buena ración de espectaculares vídeos con todo tipo de piruetas al volante, de esas que no se pueden copiar en la realidad.

Otro de los pequeños borrones en el expediente de la saga ha sido siempre el apartado gráfico. La promesa de mostrar cada momento dentro del juego a unos maravillosos 60 frames por segundo ha despejado de un plumazo todas las dudas que podíamos tener al respecto. Desde Turn 10 han entendido que la fluidez en las

DAN GREENAWALT



Director de desarrollo en Forza 3

Tuvimos ocasión de charlar con el encargado de hacer de *Forza Motorsport 3* el mejor título de conducción existente. Por sus comentarios parece que están cerca de conseguirlo: "Queremos que los jugadores se conviertan en apasionados de los coches y viceversa. Yo soy ambos y creo que sé como conseguir esto". Y prosiguió: "Es tan fácil como tratar de hacer que todos cumplan sus sueños con *Forza 3*. Puede que tú quieras tener un Lamborghini y conducirlo con todo el cuidado del mundo, pero seguro que hay alguien que siempre ha soñado con meterse en el mismo coche que tiene en la realidad y conducirlo sin preocuparse demasiado por cuestiones mecánicas. Eso es lo que hace diferente a *Forza 3*, queremos convertir a nuestro próximo juego en el 'hogar perfecto' para el mundo de las carreras".

Debe ser por eso que nos llevaron a Le Mans para enseñarnos el juego, porque consideraban que es el marco perfecto, aquí donde la pasión por la coches rebosa en cada curva.

Para descubrir hasta donde llegaba el fervor de Dan por los coches, quisimos saber cual era el suyo. "Tengo un Audi A4 de 1998, pero lo he modificado hasta tener más de 400 caballos."

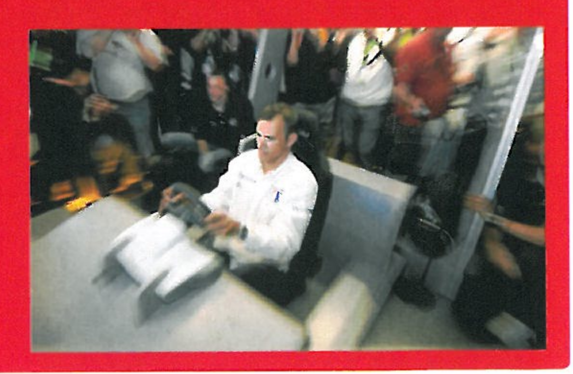
STEPHANE SARRAZIN

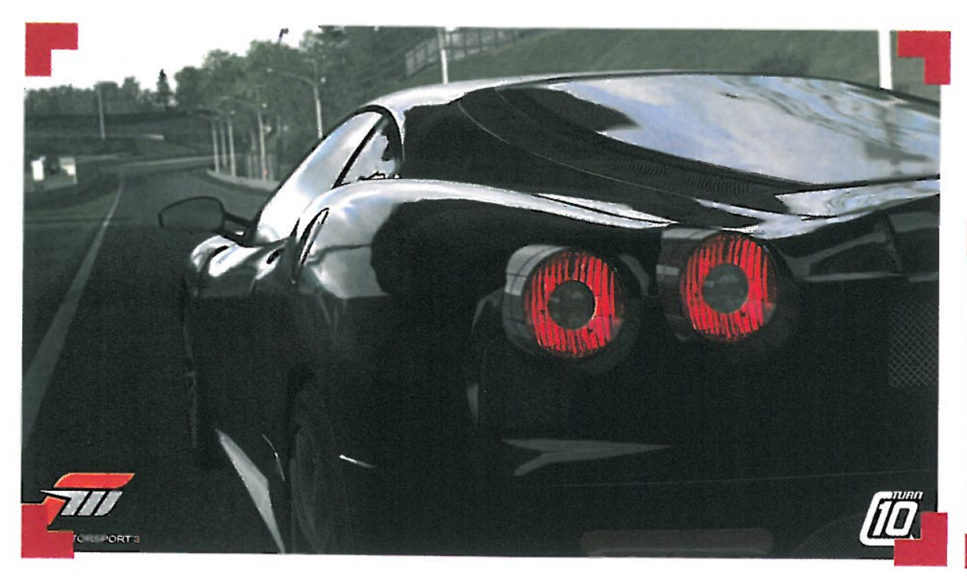
El francés que casi gano las 24 horas (porque ganó Marc Gené)

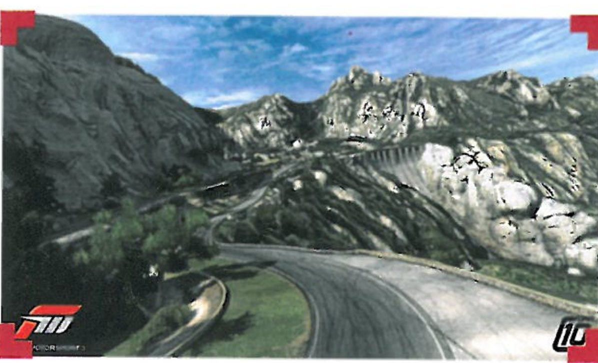
-¿Qué tipo de jugador eres?
Stephane Sarrazin: Siempre he sido un gran fan de los juegos de carreras; durante los últimos años, he jugado a muchos juegos, como *GRID*, *Project Gotham* o *Need for Speed*. También he jugado a *Gran Turismo*... Aunque sea de la compañía rival, Sony.

-¿Cómo descubriste *Forza Motorsport*?
SS: El primer *Forza* que descubrí fue el segundo de la serie. Desde entonces, mi vida ha cambiado, porque lo uso siempre para prepararme para las carreras. Lo juego a través de Xbox Live, donde puedo retar a mis compañeros de equipo o a cualquier jugador que se atreva a jugar contra mi una carrera.

-¿Qué tienes que ver con *Forza 3*?
SS: Estaba frustrado por no poder entrenar cuando lo necesitaba en el circuito de Le Mans y por eso llamé a Microsoft Francia para ver como podía ayudar en la integración del trazado de Le Mans en el nuevo *Forza*. Entonces Turn 10 me propuso trabajar como consejero técnico en *FM 3*. Al principio di consejos sobre el trazado de Le Mans conduciendo el Peugeot 908 HDI FAP, y poco a poco me fueron pidiendo conducir en otros circuitos y coches. En total, pasé tres días completos dando consejos y opiniones directamente al equipo de desarrollo.







"Hay juegos que presumen de ser los mejores en algo, *Forza 3* va a ser el mejor en todo"

imágenes iba a ser una de las partes más importantes de la experiencia, por lo que no han dudado en trabajar centrándose en conseguirlo, para luego volver la mirada hacia el resto del apartado. La culpa de haberlo conseguido es de su nuevo motor gráfico que además permite un nivel de detalle extraordinario. No nos cortamos sumarnos a la afirmación que lanzan desde la desarrolladora, anunciando que ***Forza Motorsport 3*** va a ser el mejor juego gráficamente de todo el año 2009. Y eso es mucho decir.

Podríamos seguir dando detalles de la magnitud de este proyecto mientras hablamos de las más de 200 pruebas del modo para un jugador, de la nueva inteligencia artificial dinámica de todos los pilotos en carrera o del motor de físicas que permite que los coches se muevan como lo que son, máquinas de varias toneladas. Es mucho mejor hacer caso a Dan Greenawalt y confiar cuando dice que "hay muchos juegos que presumen de ser los mejores en un aspecto y descuidan el resto de apartados. Nosotros en cambio estamos creando una experiencia en la que no sólo destaca un aspecto, sino que además contamos con todos esos detalles que otros títulos proclaman a los cuatro vientos, y alguno más. No nos gusta ser demasiado presuntuosos". Si afirmaciones como ésta acaban cumpliéndose el próximo 27 de octubre (su fecha de lanzamiento), estaremos ante el mejor juego de conducción jamás visto.

FORZA MOTORSPORT 3

STOP

24 HORAS LE MANS

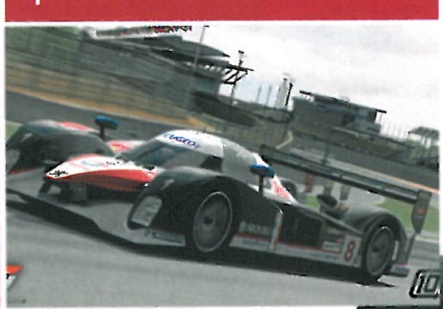
La legendaria carrera francesa tampoco falta a la cita con el automovilismo. La carrera más dura y los coches más potentes.

El fin de semana del 13 y 14 de junio se celebró la famosa prueba de las 24 horas de Le Mans. Microsoft nos invitó al evento para darnos después una grata sorpresa: el circuito francés en el que tiene lugar la prueba, el de La Sarthe, va a estar incluido en el juego.
Pero no sólo eso, sino que va a contar con todo lujo de detalles para hacer la experiencia aún más intensa y divertida. Para ello han contado con el asesoramiento de varios pilotos de esta prueba entre los que se encuentran el que era gran candidato a la victoria en la carrera, el francés Stephane Sarrazin, y el que a la postre resultó vencedor, nuestro Marc Gené.
El afán por conseguir una representación fidedigna ha llegado a tales extremos que incluso desde Turn 10 se atreven a decir que cada bache del trazado está representado en su versión virtual. Para ello se han servido de vídeos, fotos de satélite, GPS... Además, como no podía ser de otra manera, muchos de los prototipos de esta legendaria carrera van a estar incluidos en el juego final, con la única diferencia de que veremos tan sólo 8 coches en la parrilla de salida en lugar de los más de 50 de la prueba real.
Pero lo mejor no es el hecho de que vamos a contar con este circuito o el cuidado extremo puesto en este, sino que todas y cada una de las pistas en *Forza Motorsport 3* van a tener el mismo grado de realismo y atención al detalle que la citada prueba francesa. Teniendo en cuenta que va a haber más de 100, es mucho decir. A buen seguro que encontraremos otras muchas pruebas legendarias representadas en el juego. Dejando volar nuestra imaginación se nos ocurre Indianápolis, las 12 horas de Sebring, Nurburgring...

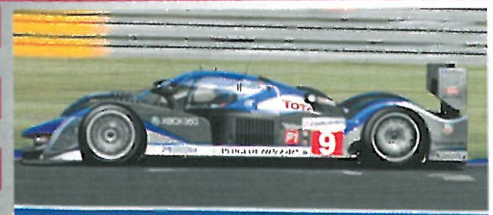


Probado por los mejores pilotos

Cada bache en el asfalto está en FM3



¡Y LE VIMOS GANAR!



El viaje al circuito de Le Mans nos metió de lleno en la prueba de resistencia más importante del mundo del automovilismo. Pasamos un fin de semana completo viviendo el fascinante mundo de las carreras desde dentro y vimos como nuestro compatriota, Marc Gené, ganaba la carrera contra todo pronóstico.
Para los profanos que no saben como funciona la prueba, aquí va una pequeña guía:
-La carrera dura un día completo, desde las tres de la tarde del sábado hasta las tres de la tarde del domingo.
-Gana el coche que más vueltas dé.
-Cada vehículo tiene tres pilotos que se deben ir turnando (Según la estrategia de cada equipo).
-Hay cuatro categorías de vehículos según distintas especificaciones técnicas.


NINJA BLADE
TOKIO, SIGLO XXI,
SÓLO TÚ PUEDES EVITAR
LA EXTINCIÓN DE LA HUMANIDAD
Conviértete en el Maestro Ninja Ken Ogawa
y adéntrate en un espectacular juego de acción
que te dejará sin aliento.
Domina un gran arsenal de armas y habilidades
como la visión ninja, la velocidad sobrehumana
y los golpes mortales definitivos.
www.ninja-blade.com
attack!
16+
Microsoft game studios
SÓLO EN XBOX 360
FROMSOFTWARE
Jump in.
XBOX 360



EQUIPO A LA FUERZA

Saca el máximo a tus juegos cooperativos y ten en cuenta que habrá lágrimas y amistades que se romperán por el camino

Es raro, pero pasa. ¿Quién no ha estado desesperado esperando a que salga el próximo juego con un modo cooperativo que esté a la altura, y cuando por fin llega, ha salido como loco a la tienda a pillar el juego mientras llama a un colega para que lo compre también? Eso sí, siempre ha existido algo en los juegos cooperativo que fallaba. Hasta ahora.

Algunos jugamos estos títulos hasta el final, nos los fundimos y después tenemos una épica ronda de abrazos y choques de manos con los dedos todavía pringados de polvo de Doritos y con la emoción de haber acabado un trabajo. Rara vez se nos ocurre empezar de nuevo y finiquitarlo en un modo más difícil o pasar al modo online. Cuando juegas un título para un solo jugador no es ningún problema volver a empezar de cero porque tienes todo el tiempo del mundo para administrarte e ir avanzando poquito a poco. Pero con el cooperativo.. ¡buff! La cosa se complica. Hace falta mucha dedicación y que suene la música de Rocky. Hace falta que tu colega y tú pilléis el disco, lo examinéis, os miréis a los ojos y os digáis: 'Vamos a allá'. Hemos decidido crear una guía para el jugador 'profesional' de juegos cooperativos.

AVISO: Las siguientes páginas pueden hacer que te hagan creerte guay. No vayas al médico, es pasajero.

VAS A NECESITAR

Si juegas con tu colega machacabotones en la misma consola:

- Una tele de, al menos, 40 pulgadas para poder jugar a pantalla partida en las condiciones óptimas.
- Algo comestible en la nevera. Un baño. No sabes lo pequeña que pueden tenerla algunos colegas... la vejiga, claro.
- Autocontrol. Un fallo en una partida clave puede convertirse en una discusión. La discusión lleva al odio y el odio, como todos sabemos, al collejón en la mismísima nuca de tu compañero.

TEXTO: Quintin Smith

Si juegas online con el máquina de tu amiguito:

- Que tu colega tenga sentido del deber. A no ser que seas muy brillante, no llegarás a nada sin un poquito de entrenamiento. ¿Eres brillante de verdad? ¿No? Ya lo siento.
- Una conexión a Internet decente. Quieres sentir el aliento de tu compañero como si estuviera sentadito a tu lado y para eso debes rascarte el bolsillo en pagar una buena conexión. No seas rata y gástate la pasta en unos cuantos Megas.

GEARS OF WAR 2

La pulidísima culminación de los shooters en tercera persona de Epic viene a por vuestra sangre, sudor y lágrimas.

Si existe un juego obligatorio para un par de amigos que quieran llegar a la máxima expresión del cooperativo ése es *Gears of War 2*, que cuenta con todos los elementos necesarios para una experiencia cooperativa única. Con un tempo mucho más pausado que el resto de shooters, requiere trabajo en equipo y mucho coco en tanta medida o más que reflejos y habilidad. Por no hablar de la facilidad de hacernos con los escenarios y las armas. Es una apuesta segura. Y lo que es todavía mejor es que Epic sigue sacando más y más descargas de nuevos escenarios, además del último parche que añadía los puntos de experiencia y los niveles.



Una opción disponible sería la de acabarte el juego en la máxima dificultad, pero te aconsejamos que te conectes al Xbox Live y juegues al modo cooperativo. En lugar de pasarte otra vez el juego entero palmo a palmo y terminar aburriéndote, este modo online te ofrece algo parecido pero con oponentes humanos. Y si lo que quieres es acabar con la inteligencia artificial otra vez, el Horde te permite entrar en un modo más bestia de hasta 4 colegas (mejor que uno) y, de verdad, se hace imposible.

Antes de que empieces no es mala idea el ajustar la sensibilidad del stick en el apuntado y la cámara. Podrás girarte y moverte más rápido. Puede que te resulte algo chungo, pero luego será vital para poder moverte con facilidad en el escenario plagado de enemigos y para cambiar de dirección en mitad de una carrera o cuando llegues a una esquina.

Hablando de velocidad, subir la sensibilidad de la puntería y armas no es siempre una solución. Disparar sin apuntar es mucho más rápido y puede que hasta aciertes. Prueba antes esta estrategia en el modo offline memorizando dónde van los tiros dependiendo de tu posición. Con algunas de las armas más bestias puedes ser todavía más efectivo y existen situaciones clave que generan autoapuntado durante unos segundos (los ataques melé), así que una respuesta automática, no pensada y veloz puede ser efectiva. Ah, y querrás afinar tu habilidad para autorecargar el arma al vuelo hasta conseguir que no exista ni un solo momento en el que tu arma esté vacía.

DIARIO GEARS OF WAR

DÍA 1 - ¡Empieza al juerga! Allá vamos. Más vale que Epic tenga atornillados los servidores al suelo porque todas las noches vamos a estar dos horas sacudiéndolos. Nos han puesto en el nivel de dificultad que merecíamos estar (entre un hombre armado y un recién nacido).

DÍA 4 - Ver nuestro ranking mundial mientras conseguimos más y más Logros es muy satisfactorio. Gears of War 2 tiene muchas influencias del Halo original en eso de tratar de balancear la estrategia de juego entre las situaciones de disparo, combates cuerpo a cuerpo y uso de granadas.

DÍA 6 - ¡Qué mal rollo! Creo que mi colega es mejor en Gears que yo mismo. No puede ser. Yo fui el que compré el juego, no es justo.

DAY 10 - Ya somos medio decentes. Nos sabemos los mapas como la palma de nuestra mano, zonas clave, armas e incluso estamos empezando a ser buenos tiradores de distancia.

DÍA 11 - El sistema de partidas la ha tomado con nosotros. La mitad de la gente que nos sale es como Mel Gibson en Arma Letal.





RESIDENT EVIL 5

Capcom se olvida del terror para ofrecernos una experiencia multijugador cooperativa llena de carne y huesos podridos.

Resident Evil 5 no es un juego de miedo. Es cierto que tiene tensión, gore y situaciones de pánco pero... ¿ese toque propio de 'grito muy alto y espero que nadie lo escuche mientras apago la consola en cada susto'? No, esta vez eso no está. Te aconsejamos que te acabes el juego una vez y así desbloquees el modo Profesional, que se convierte en una peli de miedo en la que los enemigos son veloces y 10 veces más mortíferos que en el modo Normal.

A menos que seas un fanático de *Resident Evil 5*, este modo no es algo que recomendemos tratar de pasarte con un colega directamente. El multijugador cooperativo de este juego no tiene nada que ver con el del resto de juegos a los que estamos echando un vistazo para el artículo. Incluso ignorando el preocupante hecho de que sólo uno de los jugadores puede vender objetos y mejorar las armas, un *Resident Evil 4* con un jugador más no es suficiente motivo como para poder hablar de un cooperativo. La mejor opción para la supervivencia es correr y evitar todos los obstáculos posibles y disparar el mayor número de balas que sea posible (y eso requiere coordinación). Además, el sustancial incremento de la velocidad de los acontecimientos en *Resident Evil 5* significa que rara vez tendrás tiempo de percatarte de dónde está tu compañero, dejándole así solo y desprotegido, por lo que cada vez que caiga porque está muerto o herido no servirá sino para poner las cosas todavía más difíciles.

Dicho esto, no hay nada mejor que sobrevivir a una oleada de zombies. Si te decides definitivamente por el modo Profesional, tu mayor preocupación deberá ser la munición. Para nada te recomendamos que te enfrentes a cualquiera de los jefes de nivel con una pistola sin balas y los bolsillos llenos de... ¡nada más que tesoros robados!

Existen tres reglas clave. 1) si estás enfrentándote a una o dos Plagas, dispara uno o dos tiros y acompaña el ataque con un enfrentamiento cuerpo a cuerpo. Los puñetazos y las patadas son gratis y hacen mucha pupita, vital si quieres llegar con algo de munición al momento en el que las cosas se ponen feas. 2) mejora las armas cuando casi no tengas munición porque al hacerlo te la llenarán a tope. 3) cambia de armas para no quedarte con munición de un solo tipo.

DIARIO RESIDENT EVIL 5

DÍA 1 - Estoy más asustado de jugar a este juego en modo Profesional de lo que nunca lo estuve jugándolo en Veterano. Aún así, manos a la obra. Deséanos suerte!

DÍA 2 - El modo Profesional es algo así como tratar de atravesar un campo de fútbol lleno de trampas para osos caminando por un cable. Es como estar sentado en tu pupitre del instituto tratando de aguantarte tres mil pedos en un examen en completo silencio y con la chica a la que amas en silencio desde preescolar. El simple hacha lanzada por un zombie puede significar tu entrada en el modo Muerte, lo que en el Profesional significa tu muerte antes de que te dé tiempo a pronunciar la frase "Me muero" en busca de la ayuda de tu compañero. Podemos asegurar que estamos enfangados porque este modo es chunguísimo.

DÍA 4 - Después intentar (y fracasar) acabar con el troll al final de la sección de shooter sobre raíles unos ocho millones de veces, hemos decidido probar una nueva táctica. He echado a mi colega de cooperativo de la habitación y lo he intentado en modo de un jugador con inteligencia artificial como compañero. Me lo he pasado a la primera.

DÍA 5 - Odio este juego. Si me vuelven a disparar desde un lado y no sé de dónde voy a sacar el maldito disco, partirlo por la mitad y comérmelo.

LEFT 4 DEAD

El cinemático y zombificado juego en equipo de Valve nos ofrece un juego sin final feliz y con mucha tensión e ingenio

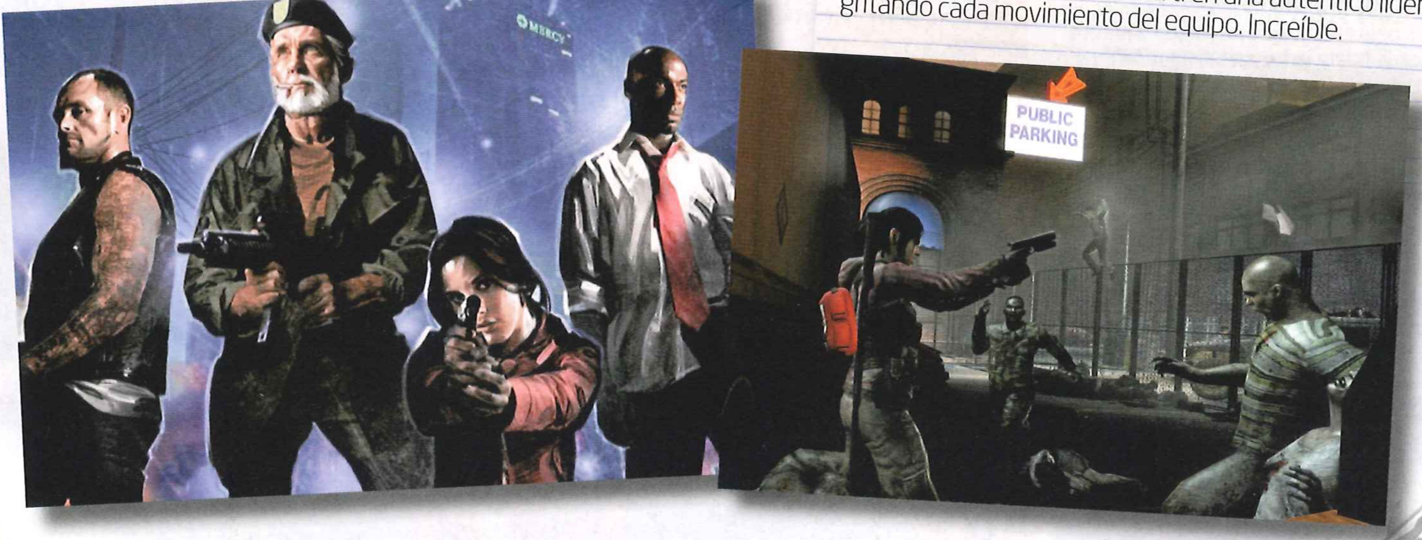
Left 4 Dead parece el típico juego en el que todo consiste en tener buenos reflejos, mover compulsivamente el mando, y acabar con esa ingente cantidad de zombies que nos persiguen a todas partes, pero la clave está en el propio título del juego. Supervivientes o infectados, los cuatro formáis un equipo. Lo que diferencia a un equipo de *L4D* experimentado de unos aprendices es lo bien que se pueden llegar a compenetrar los cuatro miembros, hasta el punto de tomar decisiones como si estuviesen usando un solo cerebro.
Míralo de otro modo, el poderío armamentístico de cuatro supervivientes sobrepasa a cualquier acción ofensiva que los infectados pudiesen enviaros, sea en el modo normal o versus. Lo más difícil de comprender es que los infectados especiales son capaces de atacar con la misma fuerza que lo haría un grupo de 4 personas a la vez. Para los supervivientes no hay nada más pesado que tener que volver hacia atrás para rescatar a alguien de un enemigo sobre el que se acaban de abalanzar, aunque sea sólo por mantenernos con vida.
Left 4 Dead es mucho más humano que otros juegos que hemos visto aquí, lo cual es bastante raro si consideramos que el objetivo último del juego es que actúes con tus tres colegas como si fuese un robot de ocho manos que manejase los 4 mandos a la vez.

DIARIO LEFT 4 DEAD

DÍA 1 - Una de cal y una de arena. A veces mi amigo y yo nos lo montamos muy bien moviéndonos al mismo tiempo pero solos y en otras ocasiones lo que hacemos es que nos unimos a más gente que sabe exactamente lo que hay que hacer; pero la mayor parte delas veces acabamos jugando con gente que lo único que hace es respirar por la boca toda la partida.

DÍA 2 - Juro, juro, JURO, que me encantaría poder contar con dos colegas más para poder crear un equipo propio. Una de las partidas de esta noche ha sido horrible por un pesado que nos ha tocado soportar y que no hacía más que cantar canciones Operación Triunfo.

DÍA 14 - Somos los amos. Tenemos unos colegas también españoles que se meten al Live a la misma hora que nosotros y coincidimos todas las noches. Anoche fue la caña, me convertí en una auténtico líder gritando cada movimiento del equipo. Increíble.



ALGUNAS OTRAS JOYAS...

Armored Core 4 Answer introdujo el cooperativo en la serie y aunque está hecho de una forma algo imperfecta y pobre, tiene esos gigantescos robots que le hacen tan atractivo.
Tom Clancy HAWX soporta cooperativo de hasta 4 jugadores en un título que te introduce en la aviación de combate online. Eso sí, si tuviésemos que elegir un cooperativo basado en el universo de Tom Clancy para Xbox 360 sería *EndWar*, un juego de estrategia en tiempo real con control a través de la voz que ha sido toda una sorpresa.
Los juegos de *Splinter Cell* introdujeron un cooperativo muy pobre, pero *Double Agent* salió hace más de dos años y medio (¡ya había juegos entonces!).
Apostaremos por *Splinter Cell: Conviction*. No nos podemos olvidar de *Halo 3*, por supuesto. El juego de Xbox Live más jugado de 2008 y el mejor título para que juegues con un colega. Pero es que ay tantas cosas nuevas: *Halo Wars*, por ejemplo que mezcla la mejor campaña de *Halo 3* con la estrategia de *Red Alert 3*... otro día hablaremos de los cooperativos que ya son pasado.

ARCADE: LO QUE NOS ESPERA

Vuelve "El Verano Arcade" para enfrentar a los juegos clásicos de siempre contra los títulos más innovadores del año

Puede que el verano sea una época de sequía de títulos gordos, pero no os preocupéis porque una nueva oleada de refrescantes títulos llega al XBLA. La promoción "El Verano Arcade", de la que disfrutamos el año pasado, nos dejó algunos de los mejores juegos arcade hasta la fecha, incluyendo *Castle Crashers* y *Braid*. Esto es lo que nos depara los próximos meses en el catálogo de juegos para descargar.



Quedarse atrapado ahí en medio no debe ser agradable.

Darwinia+

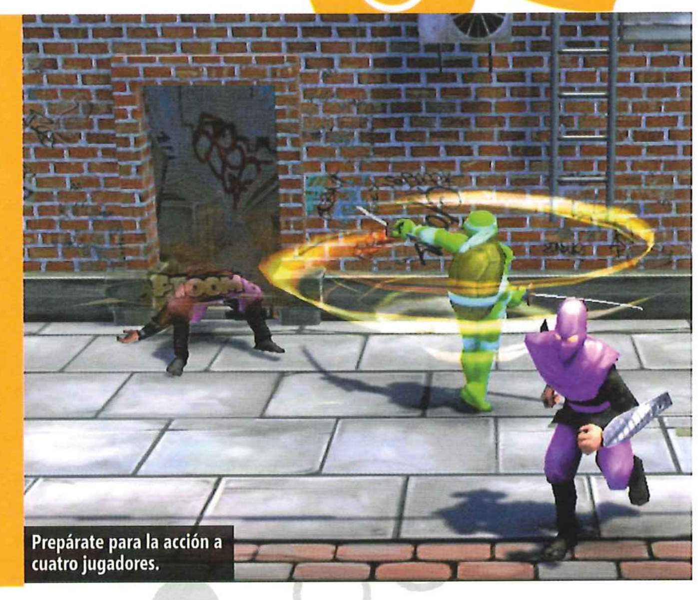
Publica Introversion
Jugadores 1-4 online **Co-op** Si

Parece que *Darwinia+* ha salido de algún extraño rincón del laboratorio de efectos especiales de Tron. Tendrás que convertirte en alguna clase de ciber-pastor y proteger a tus Darwinianos y su mundo de polígonos del sucio virus que los amenaza. El juego es una mezcla de puzzle y estrategia, ya que tienes que intentar poner en cuarenta el virus sin perder demasiados darwinianos en el proceso. También incluye un monstruoso y adictivo modo multijugador.

TMNT 2: Turtles in Time

Publica Ubisoft
Jugadores 1-4 online/local **Co-op** Si

Durante una buena temporada, el título arcade *Teenage Mutant Ninja Turtles* fue uno de los más jugados del XBLA. La única pregunta es: ¿Por qué Ubi ha tardado tanto en lanzar la secuela? Además, *TMNT 2* es ampliamente superior a nivel técnico y además más variado. La premisa de este beat'em up es exactamente la clase de material que ya no se encuentra hoy en día: el inmenso robot Krang roba la Estatua de la Libertad para esconderla en el futuro. Las tortugas se embarcarán en una aventura llena de acción.



Prepárate para la acción a cuatro jugadores.



Saltar es vital contra los enemigos finales.



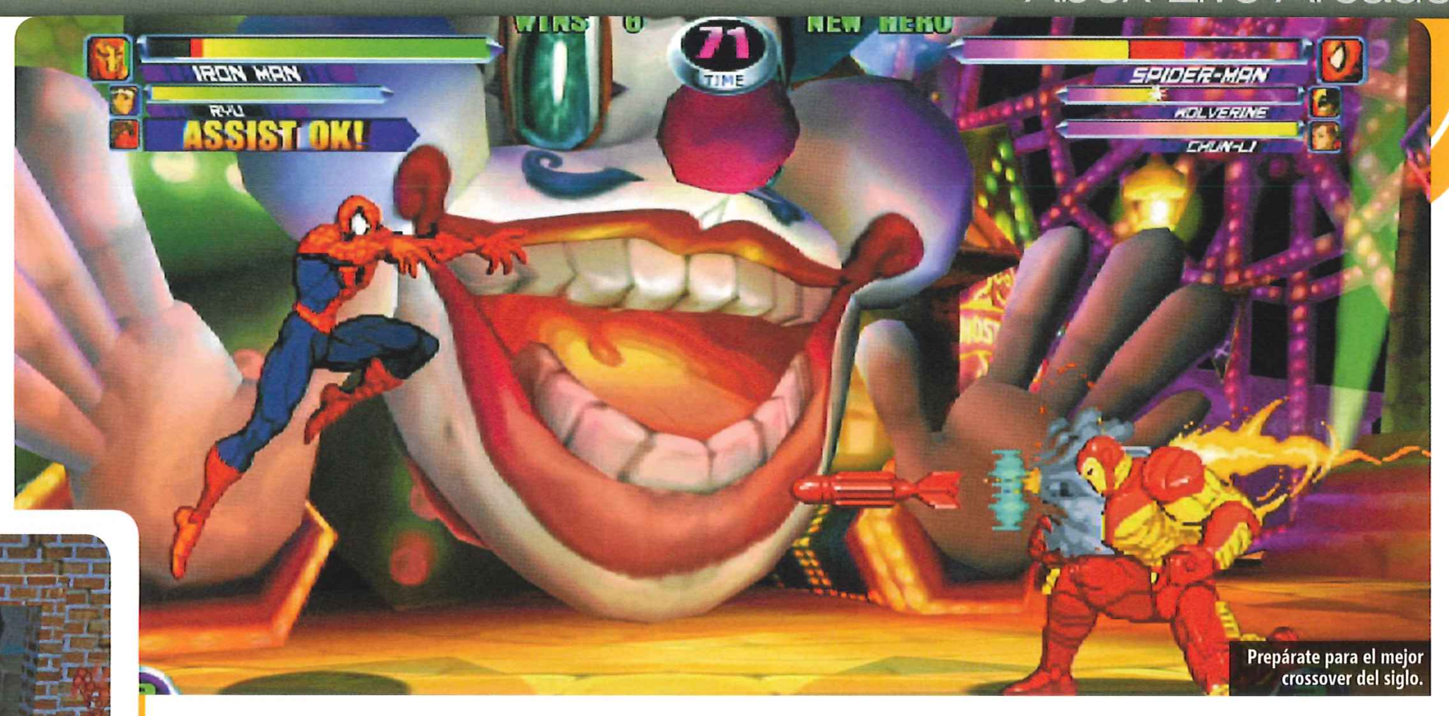
Captura a los enemigos en bolas y después reviéntalas.

Bubble Bobble Neo

Publica Taito **Jugadores** 1-4 **Co-op** Si

No podemos creer que haya tardado tanto pero por fin *Bubble Bobble* llega a XBLA. *Bubble Bobble Neo* continúa el constante goteo de remakes hechos por Taito. Una conversión fidedigna del clásico arcade pero con todos los niveles mejorados para su visualización en televisores HD y sprites transformados en modelos de tres dimensiones. Los dragones parecen haber perdido algo de carisma en el proceso, aunque los jefes finales lucen más amenazadores que nunca. El remake contará además con modo "Versus" para enfrentamientos en Xbox Live. El *Bubble Bobble* original siempre será recordado por su cruel final: elige la salida equivocada y volverás al primer nivel del juego... Esperamos que esta vez al menos haya un logro como premio de consolación.





Prepárate para el mejor crossover del siglo.

Marvel vs Capcom 2

Publica Capcom **Jugadores** 1-2 local/online **Co-op** No

Marvel vs Capcom 2 no es un verdadero remake en HD, ya que los gráficos están reescalados con un inteligente y visual algoritmo... Sería demasiado pedir que volviesen a dibujar frame a frame la animación de los 56 personajes. De todas maneras, *Marvel vs Capcom 2* es uno de los mejores juegos de lucha que ha visto (y posiblemente verá) el XBLA, con todos los favoritos de las sagas *Street Fighter*, *Darkstalkers* y demás fauna dándose mamporros con los archiconocidos superhéroes de la Marvel. Es un poco diferente a los típicos juegos en los que tienes un equipo de tres personajes, que puedes cambiar cuando quieras y combinar para ejecutar ataques especiales... ¿Alguna vez te has preguntado quién ganaría una pelea entre Ryu y Spiderman? Quizás no, pero *MvC2* es un juego muy divertido que discute sobre esta clase de cuestiones. Si nunca has jugado antes a *MvC2* y te encanta *Street Fighter IV* o *HD Remix*, tienes que echarle un vistazo.



El juego no se corta con la sangre.

Zombie Apocalypse

Publica Konami **Jugadores** 1-4 online/local **Co-op** Si

Es un hecho que cualquier momento (consciente) que no pasamos trabajando, haciendo cosas importantes o interesándonos por ellas, lo pasamos jugando a *Left 4 Dead*. Debería existir alguna razón por la cual el disco de *Left 4 Dead* diese un descanso a nuestras consolas. Quizás lo mejor sea descargarse *Zombie Apocalypse*, más zombies en forma de shooter. Este juego se mueve entre *Left 4 Dead* y un shooter cenital de los noventa, obligándote a sobrevivir 55 días entre hordas de zombies hambrientos. Los jugadores tendrán a su disposición todo un arsenal compuesto de motosierras, lanzallamas y rifles de asalto, incluso explosivos C4, necesarias todas para separar el cerebro del cuerpo de los zombies.


Acaba con este nazi ultra-pixelado a machetazos.

Wolfenstein 3D

Publica Activision **Jugadores** 1 **Co-op** No

El abuelo de los shooter en primera persona ya estaba disponible desde hacía varios años para PC, sin coste alguno, y también lo pudimos jugar como un extra en *Return to Castle Wolfenstein* para la Xbox original. Es completamente necesario, por lo menos una vez en la vida, haber probado el título que trajo el género de los FPS al gran público, aunque Activision no se haya molestado en mejorar los gráficos... Incluso las versiones de 3DO y Atari Jaguar tenían gráficos actualizados. Los nazis no se ven tan mal cuando están lejos, pero en una pantalla panorámica de 42 pulgadas parece un mosaico.

No podéis perderos estas joyas que nos presenta el Xbox Live Arcade



Acción y estrategia en tiempo real con *Vandal Hearts*.

Vandal Hearts: Flames of Judgement

Publica Konami **Jugadores** 1 **Co-op** No

La historia de *Vandal Hearts* empieza en los años noventa con RPGs de estrategia en tiempo real y un gran número de fans. Su creador original ha decidido rescatarlo de la oscuridad para crear un nuevo título que será lanzado este mismo año. Será el tercer *Vandal Hearts* de la saga, haciendo las veces de precuela de las narrativas predecesoras.
En esta ocasión la historia se centra en la vida del huérfano Tobias Martin, el cual contará con una compañía de amigos para luchar por la paz en su tierra, mientras dos reinos se pelean por el continente de Sostegaria. *Flames of Judmenet* mantendrá el sistema de juego de la serie original, centrándose más en los combates por turnos con varios personajes y clases y menos en la exploración RPG. ¿Estrategia en tiempo real con toques de fantasía? Contad con nosotros.



Uno del os mejores shooter plataformas.

Gunstar Heroes

Publisher Sega **Players** 1-2 **Co-op** Si

Treasure es un estudio para jugadores hardcore. Sus juegos siempre incluyen: a) Un número enorme de balas en pantalla; b) Dificultades elevadas; c) Personajes con diseños alocados; d) Diagramas. ¿No nos crees? Entonces échale un vistazo a *Ikaruga* en XBLA, lo tiene todo. Lo cierto es que Treasure lleva perfeccionando el género del shooter desde hace una década y *Gunstar Heroes* es uno de los primeros ejemplos de su fineza. Este shooter de scroll horizontal está mezclado con el género de las plataformas y fue lanzado en los noventa para Mega Drive convirtiéndose en un clásico inmediato. Lo hemos probado recientemente a través del XBLA y podemos asegurar que ha envejecido de maravilla.



EFECTO FINAL

COMO DIRÍA UN ELCOR,

"[emoción incontrolable] MASS EFFECT VUELVE."

LO TENEMOS QUE ADMITIR: *MASS EFFECT* CAMBIÓ EL GÉNERO DE LOS RPG DE ACCIÓN Y QUEREMOS SABER SI SU SECUELA PODRÁ VOLVER A HACERLO



EL COMANDANTE SHEPARD no está muerto; podemos decirlo. Al menos no muere hasta que transcurre parte de Mass Effect 2. ¿Cómo?

Vale, vale, empecemos por el principio. A finales de abril pudimos visitar las oficinas de BioWare en Edmonton, y el equipo de *Mass Effect* estaba en modo pico-pala. Mientras se preparaban para lo que pudimos ver en el pasado E3, pudimos dedicar un día entero a 'espiar' su nueva creación y echar un vistazo (el primero) a lo que promete ser un secuela legendaria, a sus mejoras y, claro, a muchos de sus secretos.

Aunque muchas de nuestras preguntas de entonces se respondieron en el pasado E3, les sacamos información muy valiosa. Ni siquiera un elcor (la especie elefante) podría contener su entusiasmo por todo lo que ya sabemos, incluidos los primeros detalles sobre el final...

CASO ABIERTO

Si BioWare sabe hacer algo eso es una intro. Hace algunos meses, el primer teaser (lo puedes ver en *tinyurl.com/me2trailer*) de *Mass Effect 2* trajo cola en Internet. ¿Cómo podía morir el protagonista del juego? Cuando le preguntamos a Casey Hudson, jefe de proyecto en BioWare, sonreía con una curiosa mirada pícara.

"No hemos dicho nada abiertamente con el teaser y lo cierto es que se está hablando mucho de lo que pasará en el juego", contesta. "Esa ha sido una parte muy satisfactoria en *Mass Effect* porque estamos intentando crear la historia más grande jamás contada. Una historia interactiva que abarca tres juegos y lo que vayas haciendo en los dos primeros repercutirá en el tercero".

Genial, así que habrá *Mass Effect 3*. ¡Vale, pero qué pasa con Shepard? Eso era algo que se sabría en el E3 y como hemos podido comprobar, parte del juego se desarrolla con Shepard por lo que hay que pensar que no está muerto.

Parte de la jugabilidad la hemos probado con nuestro héroe en movimiento (incluso sobre un nuevo planeta krogan), y "Shepard aparece más grande y más poderoso y con un aspecto más oscuro y castigado", dice Hudson. "Todo esto es parte del viaje que el juego ha realizado hacia la parte más oscura del universo de *Mass Effect*".

Interesante... pero aún no hemos conseguido hacer que Hudson suelte una sola palabra sobre el destino 'fatal' o no de Shepard. De pronto nos dice "he leído un montón de buenas teorías y, sorprendentemente, ninguna ha acertado sobre el destino de nuestro hombre". Deberemos dejar ese caso abierto como un misterio sin resolver y centrarnos en las partes del nuevo *Mass Effect 2* que sí hemos podido descubrir.

"El final va a dejar flipado a más de uno. La trama va mucho más lejos de lo que ya ocurría en el primero." — Casey Hudson

La espectacular ciudad asari de Illium está repleta de rascacielos y un horrible tráfico aéreo en hora punta.

Estos tres nuevos mechs de asalto son "muy monos pero mortíferos y geniales para el combate," dice el director de arte Derek Watts. Los más pequeños y de formas más femeninas son ligeros y mucho más rápidos, y ¡a veces aparecen acompañados de un mech-perro!

LEE LA NOVELA

Te recomendamos que dediques un tiempo a la lectura de Mass Effect: Ascension, la novela que traza un camino entre los acontecimientos de *Mass Effect* y ***Mass Effect 2***.

Te lo resumimos un poco aquí. Justo después del final de *Mass Effect*, el hombre Illusive, líder de la organización Cerberus, ordena a tu jefe de operaciones, Paul Grayson, que someta a su hija adoptiva a una serie de pruebas nada agradables que mejorarán sus poderes bióticos. En un principio, Grayson obedece como buen soldado, pero poco a poco se va enfrentando a Cerberus y al hombre Illusive, algo que le llevará a recorrer algunos puntos interesantes del universo de *Mass Effect*.

Tan importante como éste es un argumento secundario que afecta a los quarians. Grayson y sus amigos terminan realizando un apasionante viaje al interior de la Flota Migratoria de quarians, acercándose a su cultura y costumbres, e incluso afectando a sus decisiones, que les llevarán a tratar de recuperar su mundo. Por supuesto, la hija de Grayson acabará a salvo... pero el precio no será bajo.

EN EL PRINCIPIO

Algunas cosas nunca cambian: todavía hay una antiquísima raza de máquinas que aniquilan civilizaciones cada 50.000 años y acabar con ellas sigue siendo nuestra prioridad número 1. Hudson empieza a explicar novedades: "Siempre existe un hilo principal en la trilogía, pero en ***Mass Effect 2*** aparece un segundo argumento del que vas a tener que encargarte. Es algo nuevo en la galaxia y diferente a todo lo que la gente ha visto hasta entonces. Deberemos estar atentos a una serie de desapariciones que se están llevando por delante a colonias humanas enteras". Por supuesto, Shepard es el hombre (o mujer) perfecto para ese trabajo, incluso cuando le advierten que es una misión suicida. Quizá es como acaba con K.I.A. en el trailer. Hudson nos confirma que se sacará un as de la manga, pero que la temible organziación Cerberus y su líder, el hombre Illusive van a tener un papel predominante en el juego. Te estarás preguntando qué personajes y escenarios volverás a ver, y aunque Hudson no quiso ser demasiado específico entrando en detalles, algunos lugares como la Ciudadela y el Normandía aparecerán en el juego.

De hecho, Hudson pudo decirnos que existen un par de sitios en ***ME2*** que tendrán el tamaño de la Ciudadela. Uno de ellos es Omega, que les sonará a los que hayan leído la novela *Mass Effect Ascension*. Si no la has leído, Hudson la describe como lo opuesto a la Ciudadela, una estación minera sucia y descomunal. En las profundidades del estrato social, lo peorcito de cada casa está en Omega". También quisimos saber algo de los nuevos lugares y nuestro favorito es el planeta asari llamado Illium. Tiene rascacielos, unas vistas de infarto y colas de coches voladores, algo así como un Dubai de la ciencia ficción (o Coruscant, de La Amenaza Fantasma).

La principal característica de Cerberus, una estación espacial de formas redondeadas, es que es muy llamativa. Se ha convertido en una especie de Purgatorio dentro de *Mass Effect 2*, una prisión en la que hay guardianes patrullando dentro de pasillos de cristal que les separan de los presos. Otras dos localizaciones que nos enseñó el jefe de arte, Dereck Watts, nos sugieren que vamos a pasar mucho más rato dentro de estaciones espaciales y naves que en el primer juego.



NEGOCIO DE IMPORTACIÓN

Todo lo que huele a nuevo en el universo de *Mass Effect* es bienvenido, pero si existe algo que hace que el juego sea mucho más deseable es la posibilidad de cargar una partida del primer juego y recuperar personajes, estadísticas y decisiones ya tomadas. Nunca se ha intentado nada parecido, pero parece que BioWare no va a tener problema en conseguirlo.

"Somos capaces de recuperar cualquier decisión con las partidas guardadas", explica Drew Karpyshyn, el jefe de guionistas. "Pero nos hemos centrado en las decisiones importantes que hacen que cada partida sea personal. Es muy importante que las decisiones tengan consecuencias y parte de que una decisión sea firme se consigue cuando no puedes volver atrás para cambiarla".

Cuando se le pregunta a Hudson si *Mass Effect 2* va a poner las habilidades del personaje en Nivel 1, sale con algunas evasivas, "No es que se empeice de cero, pero es que es una forma de empezar distinta si empezases con un personaje de Nivel 1". En otras palabras, si no tienes una partida guardada, empezarás con un personaje e historia tipo (que la verás en la intro) e interactuarás con personajes del primer juego como si hubieses tomado esas decisiones estándar. La pregunta es qué ocurre con esas armas y habilidades en las que tanto tiempo había invertido... "Sin ser demasiado específico, si eliges ser un tipo de personaje concreto y te haces bueno en determinadas habilidades, entonces ese conocimiento lo heredarás en *Mass Effect 2*". Críptico, pero sincero.

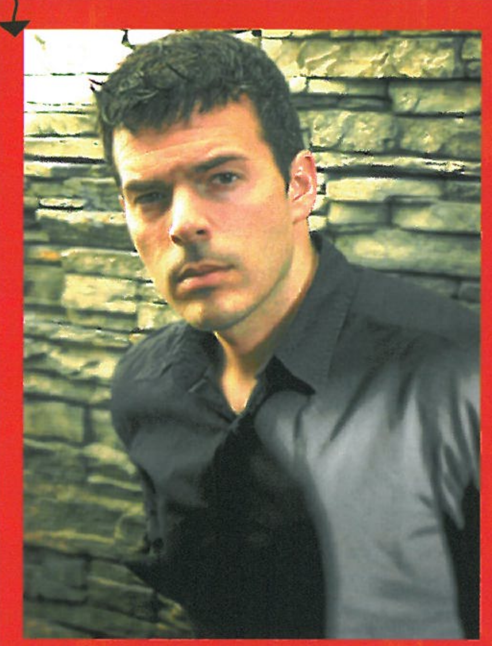
Ha sido difícil conseguir diálogos más atractivos

Este tipo no es una nueva clase de enemigo. "Es un personaje concreto - quizá puedas reconocerle del trailer," explica el artista senior Jaemus Wurzbach. ¡Interesante! La insignia roja del hombro es muy familiar y el agujero en el medio es absolutamente desconcertante. Pero el animador jefe de cinemáticas, Parrish Ley piensa que "la gente va a conectar con este tipo", y tenemos que admitir que ciertos elementos de la animación como el brillo de sus lentes le hacen tremendamente atractivo.

¿Te suena? Exacto: Estás viendo una imagen del interior del Normandía. Esperamos que en el juego final no esté tan vacío como en el dibujo.

ENTREVISTA CON CASEY HUDSON

El director de proyecto de ***Mass Effect 2*** es el calmado CASEY HUDSON, que no parece sentir la presión de cargar con un título del peso del que tiene entre manos. Se ha prestado amablemente a contestar algunas de nuestras estúpidas preguntas.



ROX: ¿La segunda entrega de contenido descargable es todavía una realidad o debemos olvidarnos?
HUDSON: Estamos trabajando en nuevo contenido descargable. Lo estamos acabando y asegurándonos de que sea muy bueno. Será entonces cuando lo anunciemos, probablemente muy pronto. Eso será lo último que haya entre *Mass Effect 1* y *2* en cuanto a nuevo contenido.

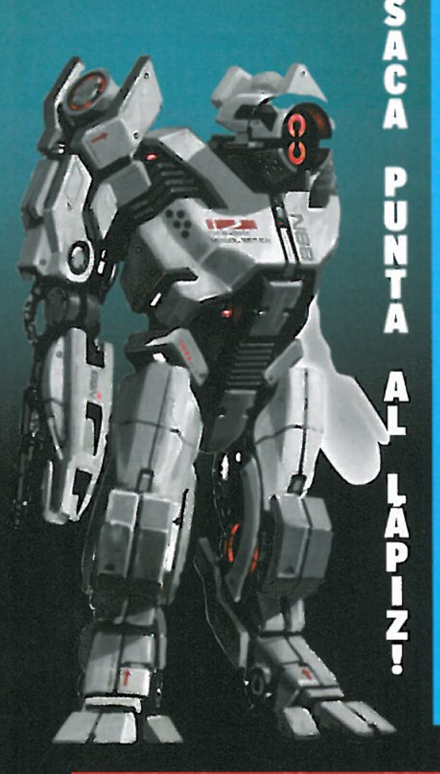
ROX: ¿Estáis arreglando el fallo de texturas que aparecían de pronto que había en el primero?
HUDSON: [Depués de que Mass Effect se distribuyese] lo primero que hicimos fue ponernos a leer los foros sobre el juego, cada post, cada elemento que nos sirviese de feedback y cada review, y luego empezamos a fijarnos sobre algunos comentarios frecuentes. El problema de las texturas era una queja muy frecuente y creo que en parte era porque se trataba de una experiencia muy inmersiva. Cuando empiezas a identificarte con los personajes de pronto te aparece una de esas texturas para recordarte que sólo es un juego.
Ahora que conocemos nuestro motor gráfico a la perfección -y con todos los cambios que hemos hecho ya no es un motor Unreal Engine 3- y los fallos con las texturas ha sido uno de nuestros foco. Hemos podido arreglarlo con bastante facilidad. Se ha mucho mejorado la experiencia.

ROX: ¿Qué ocurrirá con los ascensores? Se ha convertido ya en uno de los chistes fáciles dentro de la industria, en el sentido cariñoso.
HUDSON: ¡Habrá ascensores! (Risas) Primero de todo, el problema con los ascensores lentos -y principalmente en un sitio, la Ciudadela- es que no te mostraban tu personaje. En la Ciudadela estás en una nave espacial que es cinco veces más grandes que Manhattan y tienes que ir de un lado al otro. No te mostrábamos nada de lo que ocurría dentro del ascensor y que eso era lo que ocurría; la cabina cerrada y tú pensabas que subías tres pisos. Es un problema de comprensión del propio universo del juego -no sabes ni dónde, ni cuándo está ocurriendo todo.
[En ***Mass Effect 2***] tenemos un sistema completamente nuevo para cada vez que tengas que viajar de un lado a otro, y casi es al revés -ahora las transiciones son interesantes, informativas y casi quieres que duren un poco más. En el caso de la Ciudadela, se ve un mapa de dónde estás, dónde vas y cómo está sucediendo ese traslado. Con esto aprendes un poquito más sobre lo que ocurre y dónde ocurre de una forma tan bonita que vas a poder hasta disfrutar de ello. Y la carga, de hecho, es más rápida si lo medimos en segundos, así que mejor por partida doble.

ROX: ¿Y que se ha hecho con la gestión del inventario?
HUDSON: El sistema de inventario de *Mass Effect* lo hemos quitado, es la única parte del juego que decidimos borrar por completo. La forma en la que puedes customizar tu armadura y tus armas es completamente diferente, no tienes que andar cacharreando con montones de partes para mejorar tus armaduras y armas. Para elegir el arma que quieres usar existe toda una interfaz nueva en la que puedes elegir entre 11 tipos diferentes sin tener que estar navegando dentro de un inventario. También hemos incluido un nuevo sistema de personalización de la armadura que te ofrece un control muchísimo mayor de lo que llevas puesto sin tener que meterte en un repositorio infinito de armaduras y sus partes. Es un método mejor y mantiene todas las opciones que tenía antes y añade nuevas.

ROX: ¿Habrá más variedad cada vez que aterrices en mundos inexplorados?
HUDSON: Decidimos mejorar muchos de los elementos de la interacción con esa experiencia. Lo enseñamos en el E3, pero habrá muchas más cosas cuando estés en órbita, escaneando un planeta, aterrizando sobre él. Y nos hemos enfocado en crear algunas localizaciones de una enorme riqueza.





SACA PUNTA AL LAPIZ!

BioWare tiene sus oficinas en una zona semi-industrial de Edmonton, y si te das una vuelta podr´´as ver algunos vecinos… algo eclécticos. Es hora de las preguntas.

A. Rexall Place: El hogar de los 'gasolineros' de Edmonton

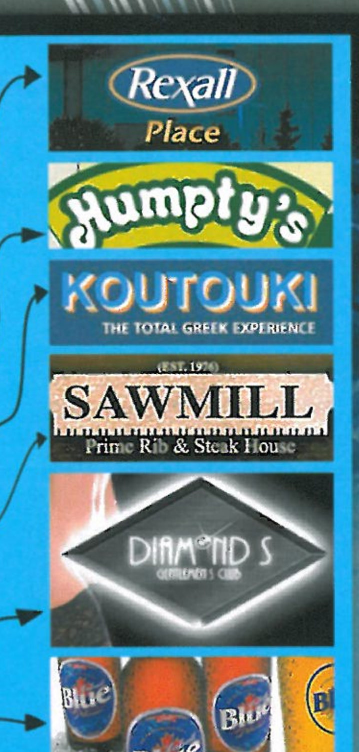
B. Humpty's Family Restaurant: Mmm...¡menú del día casero!

C. Koutouki Taverna: Comida griega modernita

D. Sawmill Steak House: Ternera de Alberta

E. Diamond's Gentlemen's Club: Ni idea (estoy casado).

F. Labatt Brewery: ¿La cerveza canadiense sale de una fábrica?



"Muchos de los miembros de tu equipo pueden morir... para siempre."
— Casey Hudson

El colega con cara de anfibio es Thane, miembro de los drell, una nueva especie que aparece en *Mass Effect 2*. Es un personaje elegante y simpaticón al que vemos en pleno intento de homicidio, lo cual le convierte en "un firme candidato a unirse a tu escuadrón", dice Hudson.

ELIGE TU PROPIA AVENTURA

Hay que tratar de entender que BioWare quiere crear una aventura mucho más rejugable con mayor variedad de toma de decisiones. Por otro lado, están creando un sistema de relaciones entre personajes que se vea afectado por las decisiones que tomemos.

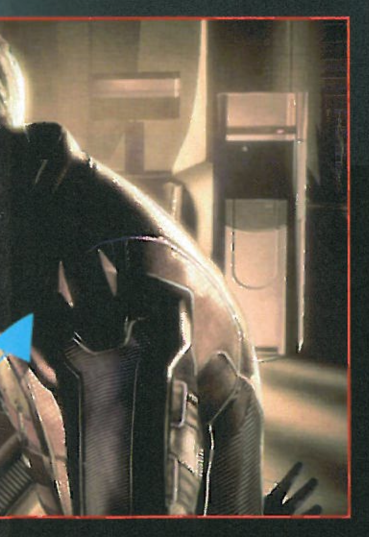
Quieren que los finales sean muy diferentes dependiendo de lo que hayas hecho a lo largo del juego y no que haya un punto desde el que se resuelve en juego en una serie de finales fijos. Para mantener todos esos hilos argumentales, los guionistas y equipo de sonido están creando un 20% más de diálogos que lo que hicieron en la primera ocasión.

Hudson tiene mucho que contar respecto a los finales: "El final, creo, va a dejar a muchos alucinados. El argumento va mucho más lejos de lo que lo hizo en la primera parte. Las cosas que pasan, las decisiones que tienes que tomar... se pone muy feo. Todo cambia, los personajes que te acompañan pueden morir... de verdad, para siempre. Te das cuenta de que cualquier cosa es posible. Lo que sea. Y... el final es, con mucha diferencia, el nivel más difícil que hemos diseñado. Se lleva por delante a muchos de tus compañeros de equipo. Te preguntas ¿quién va a quedar vivo? ¿Qué decisión afecta a qué y cómo? Hay tantos finales que creo que es casi imposible hacer un análisis de la lógica del juego.

HAZ PALOMITAS

Puro Hollywood. Efectos, diálogos y escenas más cinematográficas que nunca. El lenguaje de la cámara será vital.

La diferencia es alucinante. Tuvimos la ocasión de ver una conversación entre Shepard y una asari llamada Seryna. Atraviesan Illium en un coche volador y discuten si Shepard debe detener un intento de asesinato o dejarlo pasar. La cámara ofrece tomas desde a espalda, un reflejo en la ventana y se enlaza con una escena cinemática con una fluidez y suavidad nunca vistos.



MÁS INTENSIDAD

En mitad del fuego cruzado preguntamos a Hudson sobre el control. "Cuando coges el mando, ya parece un juego mejor". Concretamente, se le pueden dar órdenes individuales a cada miembro del equipo, puedes superar obstáculos, los poderes se recargan más rápido y los puedes usar más frecuentemente. Sólo lo vimos un poco en movimiento, pero las mejoras eran evidentes.

Y entonces llegaron las otras cabezas visibles del proyecto en BioWare, Ray Muzyka y Greg Zeschuk, para darnos una última opinión de por qué *Mass Effect 2* se va a convertir en el colosal juego que se espera. "La intensidad de las situaciones de combate, los diálogos, el compromiso emocional, y el argumento", dice Muzyka, "hacen que la experiencia momento a momento vaya incrementándose poco a poco y en todos los sentidos". "Y," añade Zeschuk con una amplia sonrisa, "garantizamos ascensores mucho más rápidos."



FIN



» Info

Publica Bethesda
Desarrolla Splash Damage
Jugadores 1-?
Online 2-16

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- *No puedo esperar*
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

Brink

Un shooter con toques de rol y unas gotas de plataformas. La mezcla más refrescante del pasado E3.

Tras tres agotadores días de feria en los Angeles es difícil destacar algo con claridad, excepto si se trata de algo sorprendente y nuevo. Algo inesperado. Ese algo es ***Brink***, lo nuevo de Splash Damage.

Se trata de un shooter en primera persona que mezcla hábilmente la acción con ciertos elementos de rol, al permitir crear personajes y hacerlos evolucionar en sus habilidades. No se corta tampoco al añadir un toque plataformero que recuerda a *Mirror´s Edge*, pero sin tratar de distraer la atención de lo más importante en el juego: los combates con armas.

El argumento bebe directamente de la fuente de *BioShock*, con un nuevo mundo 'separado', el Arca. Un paraíso que se ha tornado en infierno y donde dos fuerzas luchan con objetivos encontrados. Unos quieren escapar y los otros retener a los 'transfugas'. Con todo esto únicamente, no habría realmente una razón para destacarlo. Pero es en su propuesta jugable en donde de verdad encontramos algo único. ***Brink*** nos permite de manera dinámica elegir nuestros objetivos de una lista. Por ejemplo, al avanzar se nos dará la opción de ayudar a unos compañeros en medio de la batalla, tratar de salvar a un personaje en esa misma lucha o incluso, mandarnos a un tercer frente para realizar tareas de apoyo. Y es que además otro de los detalles que más nos han gustado es que el mundo creado por Splash Damage está vivo con independencia de nuestra existencia. Es decir nosotros somos los que escribimos la historia sobre la marcha.

REBELDES VS SEGURATAS
Están encerrados en el Arca y su único objetivo es volver a la libertad. Tienen una historia propia, pero comparten habilidades y clases con el otro grupo al que se enfrentan, el cuerpo de seguridad del Arca.



¿Un símbolo fálico o un bonito monumento?

Rebeldes con su ataque Breakdance. Infalible.

Las fuerzas de seguridad tienen más recursos.

TU PROPIO PERSONAJE
Como buen juego de Bethesda, Brink incluye un potente editor de personajes que nos permiten modificar las características físicas y habilidades iniciales de nuestro prota. Haz que el tuyo sea único.

SOLO NO PUEDES
Además de los modos competitivos que incluirá (no revelados), encontraremos un muy interesante modo cooperativo para 8 jugadores simultáneos a través de cualquiera de las historias principales.





¿Te gustan los juegos, el cine y estar con los amigos?

Pues Xbox 360 te brinda un nuevo universo de posibilidades que te permiten disfrutar al máximo de tus hobbies favoritos. Descubre la diversión más auténtica, descubre **Xbox LIVE**.

Diviértete con tus amigos

Si te gusta compartir experiencias con tus amigos, con Xbox LIVE vas a pasártelo en grande. Gracias al magnífico servicio online de Xbox 360 podrás **chatear y comunicarte con tus amigos** siempre que quieras. Y si encima, conectáis la cámara Xbox LIVE Vision ¡podréis veros a través del televisor mientras habláis! Pero esto no es lo mejor, porque la mayoría de los juegos incorporan modalidades online con las que podrás **compartir con tus amigos experiencias inolvidables.**

Personaliza tu avatar

La nueva interfaz de Xbox LIVE es más flexible y elegante que nunca y, encima, ¡puedes personalizarla a tu antojo! Sí, porque podrás crear fácilmente un personaje que será **tu vivo retrato virtual...,** o el de quien tú quieras.
Así, navegar por los diferentes menús resulta mucho más fácil y divertido.

Un catálogo insuperable

Sólo con Xbox 360 disfrutarás de **más de 1.000 títulos diferentes**, muchos de ellos exclusivos. Aventuras, Acción, Deportes, Música, Familiares... De todo y para todos. Y sólo con Xbox LIVE podrás descargarte **películas en alta definición**, **expansiones** para tus juegos favoritos o incluso **títulos exclusivos** a través del Bazar de Juegos online, ¡que además puedes probar gratuitamente antes de hacerte con ellos!

Para más información entra en www.xbox.es



¿Sabías que...?

- Xbox LIVE tiene 2 modalidades de suscripción:
  - Xbox LIVE Silver (gratuita).
  - Xbox LIVE Gold (de pago).
- Al comprar una consola Xbox 360, consigues una suscripción de prueba de Xbox LIVE Gold durante 1 mes.
- Xbox LIVE Gold te permite jugar online, obtener descuentos en tus juegos favoritos y descargarte contenido exclusivo ¡Sólo por 5€ al mes!





Personaliza tu avatar con todas las opciones que puedas imaginar y utilízalo para jugar y comunicarte con tus amigos en Xbox LIVE



Tus películas favoritas en alta definición

El mejor videoclub sin salir de casa. Sólo con Xbox LIVE podrás descargarte más de 250 películas a través del Bazar de Vídeo. Su amplia oferta y los 5 estrenos semanales lo convierten en un servicio imprescindible.

¿Todavía no te has conectado a Xbox LIVE?

Es tan sencillo como seguir estos 5 pasos:

1. Escoge tu consola Xbox 360: Arcade, Pro o Elite.
2. Conéctate a internet por Wifi* o por cable Ethernet.
3. Escoge tu suscripción: Silver o Gold.
4. Crea tu avatar y encuentra a tus amigos para jugar o chatear.
5. Dirígete al Bazar Xbox LIVE y compra contenido con los Microsoft Points. Podrás adquirirlos en tiendas, en www.xbox.es o directamente desde tu consola en Xbox LIVE.



Comparte tu cuenta de Windows LIVE Messenger y mantén siempre el contacto con tus amigos a través del chat de vídeo, voz y texto.

Conoce a más de 17 millones de jugadores sin moverte del sofá.



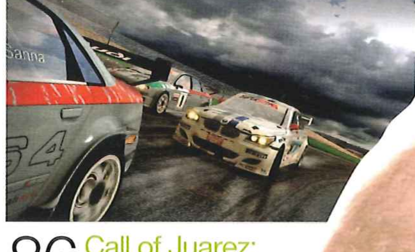
El Bazar de Xbox LIVE cuenta con más de 20.000 descargas esperándote.

*Accesorio no incluido, a la venta por separado.



La última guía para tus compras – todos los nuevos títulos de Xbox 360 analizados y puntuados

Contenidos



Un título super bonito para la Xbox 360.

"Hola, yo journalist españolo, I like very mucho your artículos and all about you."

Xcast, intentando impresionar (en un perfecto inglés) a Jessica Chobot (atractiva periodista de ign.com) en el E3 de Los Ángeles.

»Detalles

En la calle 26 JUN

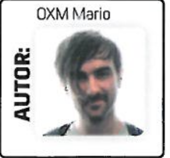
Edita: EA
Des: EA
Jugadores: 2
Online: 1-8
A tu manera: Ponle tu cara a tu luchador

MÁS en xbox.com

Fight Night Round 4

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX ¡IMPRESCINDIBLE!

AUTOR: OXM Mario



EA vuelve a ganar por K.O.

Gracias a la serie Fight Night ahora sabemos que el boxeo no es para todo el mundo y de hecho, seguro que mucha gente preferiría que fuese ilegal...

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Una nueva entrega de este genial juego de boxeo.

Se parece a... El título anterior, aunque esto sea bastante obvio.

¿Para quién? Para amantes de los golpes y el realismo.

Desde luego es lo más parecido a un deporte profesional con sangre que existe en la cultura occidental, pero dejando de lado las valoraciones éticas sobre el boxeo, lo cierto es que su simplicidad ejerce atracción. Pega al otro tío sin que él te destroce la cara primero. Esto permite que tanto la gente experta en el tema como los que tienen cierta curiosidad puedan disfrutar, sin pudor, de videojuegos de boxeo como *Fight Night Round 4*. Ayuda el hecho de que EA haya sabido capturar, con la serie *Fight Night*, el espíritu de luces brillantes y glamour en el espectáculo. También es verdad que el "Total Punch Control" (que se realiza con el stick derecho) es capaz de acercar el boxeo a jugadores más casuales y menos interesados en este violento deporte. Una de las características más llamativas es el aspecto gráfico: así como *Round 3* se convirtió en una demostración de las capacidades técnicas de la 360 en su lanzamiento, *Round 4* es, años después, igual de impresionante. Todo ello gracias al nuevo sistema ▶▶

ENREDADOS
En Round 3 había una barrera invisible que impedía que los luchadores se acercasen demasiado el uno al otro. Con el nuevo sistema de físicas los luchadores se pueden acercar tanto como quieran y a menudo, sus brazos chocan y se cruzan. Si te haces un lío la cámara te ayuda a resolverlo.

RECONSTRUCCIÓN FACIAL
Vale, sabemos que Hatton no es Brad Pitt, pero aquí se parece demasiado a un goblin. De todas maneras siempre puedes sacarte una foto utilizando la Vision Camera y ver como Hatton la deforma hasta límites insospechados. En efecto, tu luchador sufre todos y cada uno de los golpes.

MUESTRA TU ESTILO
Cada boxeador tiene un estilo diferente dependiendo de su altura y de su alcance de brazo. Para los bajos es mejor acercarse y usar golpes ascendentes y al cuerpo para acabar con el contrincante. Los más altos necesitan mantener la distancia y lanzar directos y ganchos.

de sparring basado en el motor de físicas, capaz de modelar cada golpe y cada bloqueo. El resultado nos ofrece la posibilidad de esquivar un puñetazo debidamente -acción que añade al combate una sensación orgánica y muy convincente- algo que de momento no existe en ningún otro juego de lucha. Ver en movimiento ***Fight Night Round 4*** es tan natural y fluido como el sudor que recorre las espaldas de los boxeadores, sencillamente increíble.

"La perfección física ayuda a que los combates sean muy justos"

Ciencia dulce

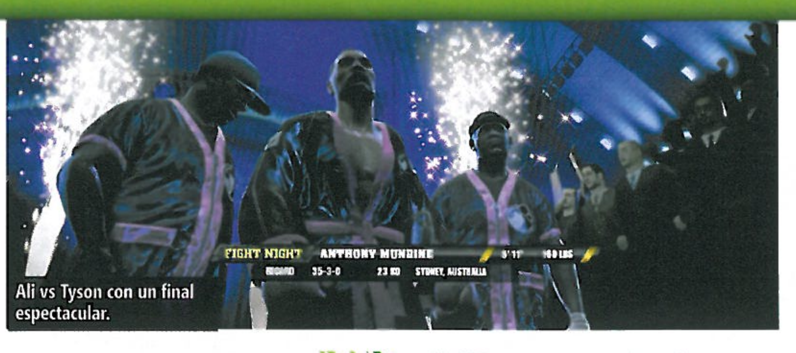
Como EA se jacta de tener un sistema sin errores, hemos estado intentando pillarles con algún caso de clipping, muy común en los juegos de lucha. Pero lo cierto es que nos fue imposible detectar un sólo error, así que podéis estar seguros de que funciona correctamente. Lo más parecido a un defecto que encontramos fue cuando nuestro luchador pareció atravesar con su puño al contrincante, pero resultó ser que en realidad el brazo había pasado por encima del hombro, cerca del cuello... Esta perfección consigue transmitir una sensación de seguridad al jugador, es decir, nunca te sentirás engañado y sabrás que si te han golpeado en la cara ha sido porque te has comido el puño y no por un error en el código del juego. Para el modo de un jugador esto es algo obviamente positivo, pero lo es aún más si nos metemos en peleas multijugador, ya que los combates son completamente justos; si pierdes es sencillamente porque el otro jugador es mejor que tú.


Puedes seguir repartiendo incluso si se caen al suelo.

Dolor en el ring

Los impactos más grandes y que mayor daño producen son los contraataques. El sistema de contragolpes ha sido rediseñado ahora que las físicas funcionan de manera más realista y nos avisa cuando hemos esquivado un golpe perfectamente. Acierta con un gancho, o mejor, con un directo justo después de haber esquivado un golpe y conseguirás causar más daño, además de puntuar; Este sistema se ha convertido en la manera más rápida de conseguir un K.O. Fuera del ring existe un largo modo carrera, en el que puedes crear a tu propio boxeador (incluso ponerle tu cara usando la Vision Camera) o elegir entre los 40 boxeadores reales que

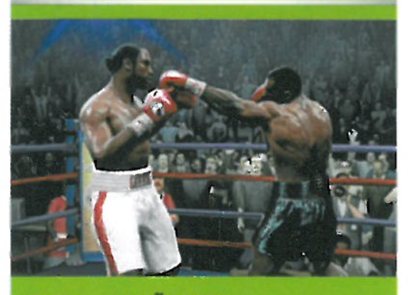

En los primeros combates se usa protección para la cabeza.


Ali vs Tyson con un final espectacular.


Los KOs se pueden ver desde cualquier ángulo.

EL KO PERFECTO

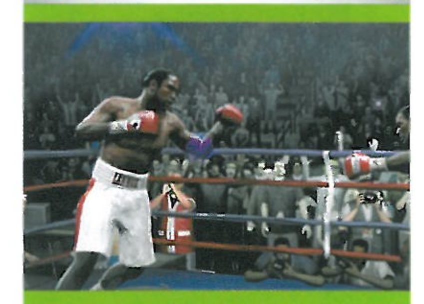
Como acabar con tu oponente después de haberle calentado un rato.



EVITA EL PUÑETAZO
Esquiva sus golpes usando gatillo izquierdo y el stick izquierdo en cualquier dirección.

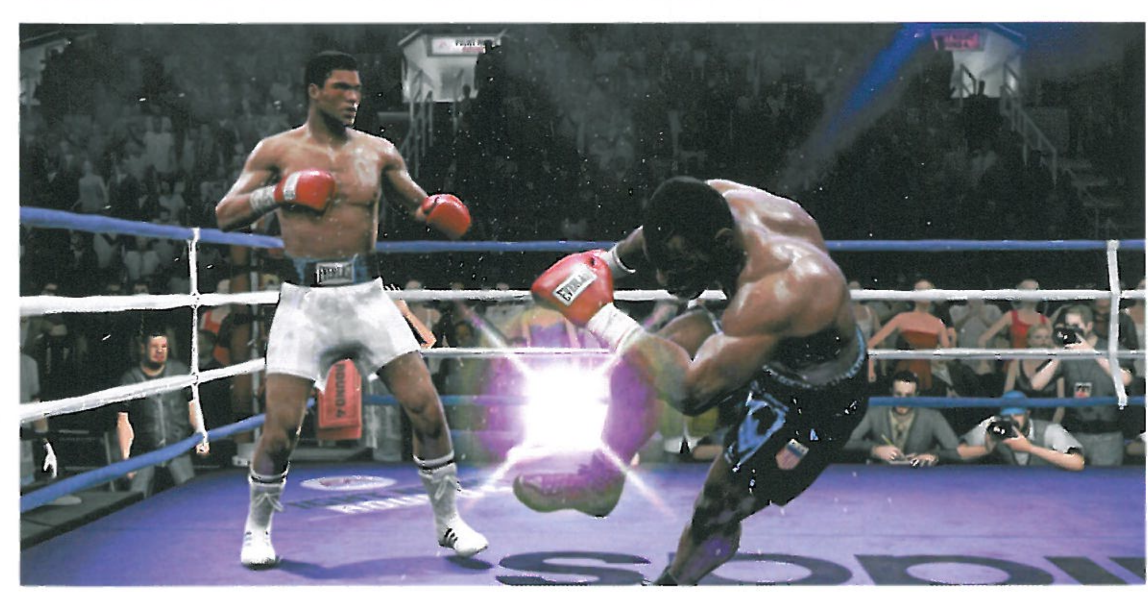


CONTRAATACA
Lanza un puñetazo demoledor cuando la cámara te lo señale.



CONTRINCANTE ATONTADO
Si lo has hecho todo bien, tu oponente debería estar atontado. Su resistencia, velocidad y potencia caerán en picado. Es tu momento

"*Round 4* es un juego que sólo puede ser descrito como un K.O. técnico"



incluyen. Si no te convencen los tediosos entrenamientos, se pueden saltar y existe una gran sensación de progreso desde que empiezas a luchar, siendo un 'don nadie', hasta que alcanzas las estrellas y peleas contra los más grandes.
Puede que otros boxeadores te llamen y te reten a un combate, y gracias a las novedades, os aseguramos que cada combate parecerá diferente. Si te sientes muy macho después de pasarte el modo carrera, aún te queda ganar en los Campeonatos Mundiales que se disputan online en tres categorías divididas por pesos. Con ***Fight Night Round 4***, EA se apunta un K.O. técnico en toda regla. La anterior entrega ya fue un 'must have' y esta sólo agranda su leyenda.


Hatton comiéndose el guante de Pacquiao. Real como la vida misma.



Detalles

En la calle **YA DISP.**

Edita: Activision
Des: Radical Entertainment
Jugadores: 1
Online: No tiene
A tu manera: Nada

MÁS en **xbox.com**

Prototype

Has pillado un virus muy chungo...

AUTOR: OXM Maeso



Sólo sabes que te llamas Alex Mercer y que has pillado una enfermedad rara que te dota de poderes extraordinarios, además de un cabreo de tres pares de narices. La isla de Manhattan es tu patio de recreo... ¡hala, a divertirse!

El juego de Radical Entertainment nos coloca en medio de la ciudad de Nueva York, así de golpe, dando golpes y arrasando con una veintena de tanques y helicópteros con la única ayuda de nuestras manos (eso sí, dotadas de un tremendo poder mutante desconocido). Todo es sangre y destrucción en medio de Times Square y acabamos, con la misma facilidad, con un regimiento entero de marines americanos y con un puñado de zombies y engendros demoníacos. Así, en cuestión de dos minutos. Luego, el juego nos quita nuestros poderes y para un poco la acción... toca flashback y empezar desde el principio para entender esta historia. Así, volvemos a jugar pero esta vez situados un puñado de días antes en el tiempo. Un virus horrible se ha desatado en la ciudad de los rascacielos y los militares han sometido a la isla de Manhattan a una dura cuarentena. Nuestro personaje se despierta (resucita) en una morgue justo antes de que le abran en dos para hacerle la autopsia. Alex Mercer no recuerda nada de su pasado, pero se da cuenta de que tiene unos poderes extraordinarios y una capacidad de mutar (lo que le permite



EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un juego de acción muy bestia en tercera persona.	Es una mezcla de Spider-Man y The Darkness.	Amantes de la acción sin freno y sin fondo.




Alex Mercer cuenta con una fuerza sobrehumana.

Alex Mercer no es un héroe, sólo quiere venganza y la obtendrá a cualquier precio

¿Sabías que?
AL CÓMIC
Activision y DC Comics llevarán a las viñetas la historia de Alex Mercer. Una adaptación al comic de *Prototype* aparecerá en formato de serie regular en unas semanas en los quioscos de USA.

adoptar la forma de otras personas) bastante preocupante. Nuestro protagonista, a partir de ahora, será el objetivo número uno de los militares. ¡A correr toca, muchacho!

El anti-héroe

Lo bueno de Alex Mercer es que no es un héroe que vaya a salvar al mundo y le da exactamente igual el virus y los millones de asustados habitantes de la ciudad de Nueva York. Su únicos objetivos son, por este orden: 1) descubrir quién es, 2) descubrir quién o quienes le han hecho esto y 3) acabar con sus vidas de una forma agónica y dolorosa. Por eso no aparece ningún tipo de problema moral cuando Alex tiene que correr por la ciudad y llevarse por delante a decenas de viandantes, cuando tiene que aniquilar a varios militares o absorber a un ciudadano inocente para adoptar su forma y así pasar desapercibido ante sus perseguidores. El juego se presenta como un título de acción frenética en una ciudad de Nueva York que podemos recorrer a nuestro antojo, como si fuésemos Spider-Man, aprovechando los poderes de Mercer. Y es que nuestro chico pega unos saltos gigantes, puede correr en vertical por las fachadas de los edificios y su extraño cuerpo mutante le permite convertir sus brazos en armas afiladas y demás barbaridades genéticas. Pero estos poderes no harán sino ir creciendo. El juego nos va premiando (cada vez que eliminamos enemigos, completamos misiones u absorbemos almas de inocentes) con una especie de puntos de experiencia que después podemos usar para comprar nuevas habilidades de nuestro personaje. Así, iremos dotando a


¿De dónde han salido estos bichos?



Podemos ir comprando mejores habilidades


La sangre y las escena fuertes son una constante.

Mercer de nuevos golpes, combos, piruetas y demás habilidades para el combate y la mutación, que nos serán muy útiles a la hora de recorrer la ciudad, huir e nuestros enemigos y acabar con los jefes finales, gigantescos en algunas misiones.

Luces y sombras

Aunque *Prototype* es un juego de acción con muchos elementos divertidos (sobre todo el sistema de absorción de energía y la ampliación progresiva de los poderes de Mercer) nos hemos encontrado con muchas carencias y fallos, demasiados para

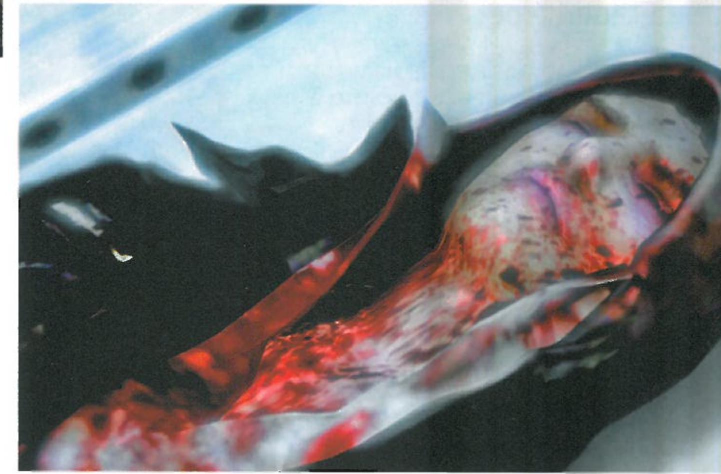


un juego que aspira a ser un gran título de acción. Entre las pegas que hemos encontrado destacan el bajísimo nivel de sus gráficos, el horrible y reducido diseño de la ciudad de Nueva York (Central Park es tan grande como el parque de mi barrio), fallos físicos, errores en la inteligencia artificial de los enemigos, excesiva facilidad en el desarrollo de las misiones y en los combates, una historia totalmente teledirigida a pesar de aparentar ser un juego con 'libertad de movimientos'...
El título , al final, se nos ha quedado un poco corto y la primera sensación de que estábamos ante un 'sandbox' se diluye cuando te das cuenta de que no hay nada que hacer en el juego nada más que pasar de una misión a otra. El resto es dar paseos por la azoteas de Nueva York, romper cosas y encontrar una serie de items escondidos para lograr desbloquear un logro.
Al menos, como hemos dicho, aprender a dominar las habilidades de Mercer y desplegarlas contra decenas de enemigos sí que merece la pena, además de contar con una historia interesante y bastante bien contada a base de videos y un curioso sistema de recuerdos que iremos robando a los personajes implicados en la trama que logremos absorber con nuestra insaciable sed mutante.

CAMBIA DE FORMA

Uno de los recursos que habrá que usar en el juego, con demasiada frecuencia, es el del cambio de forma. Absorbiendo, literalmente, a un soldado o un simple transeúnte, podremos adoptar su forma y pasar desapercibidos (para escapar o infiltrarnos en una base del ejército). En la interfaz del juego aparece un indicador que nos muestra si somos visibles para un enemigo. Cuando este indicador está en rojo significa que nos ven y, hasta que no se apague, no podremos cambiar de forma, ya que el disfraz no será efectivo. Eso sí, una vez transformados, podemos dar un salto de cuatro metros delante de ellos, que no sospecharán. (¿?)



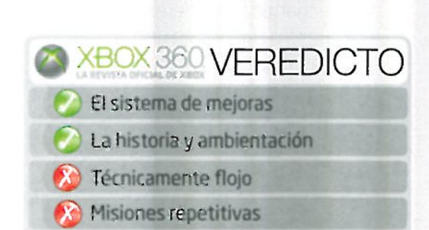


Alex Mercer, el protagonista del juego, se despierta en la mesa de una morgue justo cuando le van a realizar la autopsia. A partir de ahí, y con la memoria borrada, tendrá que intentar descubrir quién es y quién le ha transformado en un monstruo mutante.



Por desgracia no cuenta con ningún modo de juego a través de Xbox Live. Ni siquiera tiene opciones para descarga de contenidos.

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX VEREDICTO



- ✓ El sistema de mejoras
- ✓ La historia y ambientación
- ✗ Técnicamente flojo
- ✗ Misiones repetitivas
- ✗ Fallos físicos y de I.A.

PUNTUACIÓN
Destrucción y acción mutante sin pegada



Detalles

En la calle 26 JUN

Edita: Koch Media
Des: Milestone
Jugadores: 1-12
Online: 1-12
Cooperativo: No

MÁS en xbox.com

Los personajes de GHWT repiten en Greatest Hits.

Superstars V8 Racing

Carreras de potentes turismos por los trazados más desconocidos, pero apasionantes, de Europa



OXM Lázaro

AUTOR:

Vale, nunca habíamos oído hablar de ella antes, pero parece ser que la Superstar Championship es una competición de turismos que cuenta con pruebas en diferentes trazados europeos y hasta uno situado en Sudáfrica. Tal vez no conozcas la competición, pero los bólidos que compiten llevan por marca BMW, Jaguar, Audi... Y este es su videojuego oficial.

A pesar de su poca popularidad, al menos en nuestro país, esta competición permite que se incluyan circuitos que no aparecen en ningún otro videojuego de pruebas de motor más populares. Y es que estas carreras se corren en circuitos como Adria, Magione y Portimao, que no serán tan conocidos como Silverstone o Nurburgring, pero que, precisamente por eso, son todo un aliciente para los fans del motor en 360. Si eres un adicto a los juegos de conducción, la posibilidad de enfrentarte a nuevos trazados es una razón suficiente para hacerte con una copia de este *Superstars V8 Racing* y, si no sabes ni por dónde sopla el aire de esta competición, simplemente decirte que se trata de un campeonato, y un videojuego muy del estilo de la serie *TOCA Touring Car Racer*.

El juego ha sido desarrollado por Milestone, los responsables de la serie de videojuegos de motociclismo *SBK* (también desarrollaron alguna entrega del *MotoGP* de Capcom). El juego gráficamente tiene un aspecto bastante decente, sin llegar a parecerse a *GRID*, claro, pero cumpliendo bastante bien. En cuanto a la física, el juego es un simulador muy realista y, por tanto, la conducción no será sencilla para profanos. De hecho, a tales velocidades tu principal problema serán las colisiones entre vehículos (aun cuando tú no tengas la culpa), que harán que la parte trasera de tu coche se mueva como un péndulo incontrolable.
Otro problema que hemos encontrado con *Superstars V8 Racing* es el mismo elemento que nos irritó en *SBK* y es que no

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
El juego oficial de esta competición de turismos.

Se parece a...
Los clásicos de la saga TOCA Touring Car Racer.

¿Para quién?
Amantes de los juegos de motor faltos de títulos.







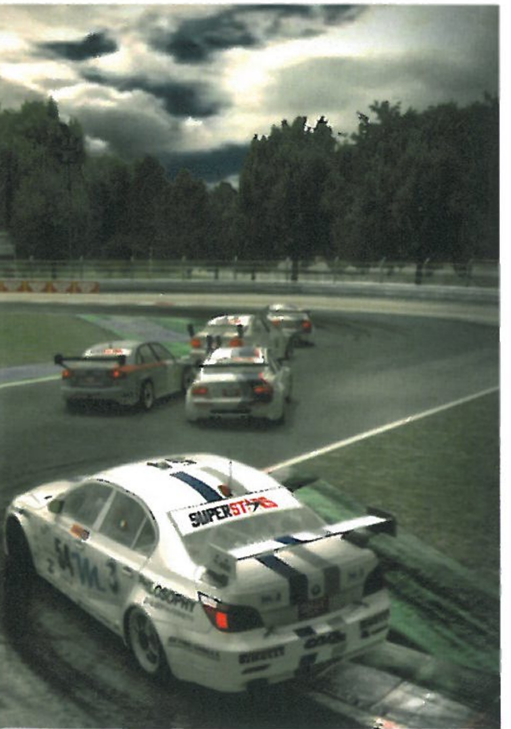


Puedes convertirte en compota a 200 Km/h.



Hasta 8 pilotos pueden verse las caras online.







Los golpes son una constante en el juego.

existe un modo carrera realmente trabajado, que te haga meterte en el mundo de las carreras para vivir esta disciplina de conducción. El modo carrera no es más que repetir el fin de semana típico de competición. No hay creación de un piloto que podamos ir haciendo crecer. Se trata de un juego muy digno, una buena elección dentro de los escasos lanzamientos de motor del verano (buena elección lanzarlo ahora, porque el último trimestre va a reventarse de títulos de carreras apetitosos).



Corre en trazados que nunca habías visto.



»Detalles

En la calle 2 JULIO

Edita: Ubi Soft
Des: Techland
Jugadores: 1
Online: 1-12
A tu manera: Elige tu clase y armamento

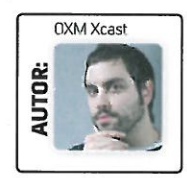
MÁS en xbox.com

Call of Juarez: Bound in Blood

Hermanos, desertores... y residentes en Georgia

OXM Xcast

AUTOR:



Una vez más, dos ideas originales con el mismo planteamiento vuelven a chocar en el mundo de los videojuegos. Hace tiempo, Gun y Red Dead Revolver se enfrentaron por la supremacía del género western; ahora, *Call of Juarez* se bate en duelo contra *Red Dead Redemption*. Los primeros en mover ficha son Ubi Soft, que no lo tendrán nada fácil ante Rockstar. Te contamos por qué.

El primer y único western de reciente aparición con perspectiva en primera persona se actualiza... volviendo atrás, ya que el argumento de *Bound in Blood* lo convierte en una precuela, protagonizada en esta ocasión por los hermanos McCall. El título dará comienzo durante la Guerra de Secesión, nos llevará a traicionar el bando confederado para salvar la familia y "las tierras" y, tras convertirnos en forajidos y traidores, llegaremos hasta las ruinas aztecas, después de salvar la vida por los pelos en una buena cantidad de ocasiones. El desarrollo del juego se centra en la posibilidad de controlar a cualquiera de los dos hermanos McCall, cuyas características y posibilidades están bien diferenciadas, en cada uno de los "actos" del juego. Por un lado, tenemos a Ray, el hermano mayor, letal en distancias cortas, capaz de utilizar dos revólveres al mismo tiempo y el único de los hermanos con la capacidad de usar

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Un juego a medio camino entre western y shooter.

Se parece a...
Call of Juarez, por supuesto... y a Call of Duty.

¿Para quién?
Amantes del western y los paseos guiados.

SALVAJE OESTE

Durante el desarrollo del modo historia podremos revivir lo mejor del género western; algunas de las situaciones recuerdan a las películas "de vaqueros". En *Call of Juarez: Bound in Blood* no faltarán las venganzas familiares, las deserciones, los duelos contra el sheriff de algún pueblo perdido (previo flirteo con su hija, claro está), el uso de cañones para acabar con maravillas tecnológicas como el barco de vapor, el robo de diligencias, el atraco a bancos, las escenas a caballo, la eterna batalla contra todo tipo de tribus indias, el uso de lazos, la eliminación imposible de seis enemigos, en menos de un segundo, con cada una de las seis balas del revolver y tirando del percutor con la palma de la mano izquierda...




"Algún día, todo esto, sea lo que sea, será tuyo".



El modo focus coordinado entre los dos McCall.

explosivos (a modo de granada de mano). Thomas, en cambio, es el hermano pequeño, el hermano ágil; si lo eliges, podrás moverte en silencio entre los enemigos y acabar con ellos sin ser detectado (lanzando cuchillos a corta distancia), disparar a largas distancias con rifle y utilizar el lazo para alcanzar zonas inaccesibles. Elijas a quien elijas, ambos tendrán la posibilidad de "concentrarse" en un ataque (siempre y cuando hayas rellenado previamente el medidor de Focus), para acabar con todos los enemigos visibles en pantalla a cámara lenta... pero cada uno de los hermanos McCall a su manera, claro. En determinadas ocasiones, tendremos la oportunidad de unir fuerzas y coordinar ataques entre los dos hermanos, a cámara lenta, y de un modo que recuerda (a los que lo vivieron, claro) el nivel de tiro al plato de Hyper Sports, ya que habrá que coordinar los disparos a un lado y a otro de la pantalla.

El armamento disponible en el juego es un reflejo fiel de la época en la que se ambienta el juego, con revólveres rápidos y lentos (todos ellos con capacidad para seis balas, únicamente), rifles de media y larga distancia, dinamita, gatling guns fijas y móviles (sólo para Ray, claro) y hasta cañones, de esos con las ruedas grandes de madera, con los que tendrás que acabar con grandes concentraciones de enemigos y hasta con un barco de vapor cargado de soldados yankis (pertenecientes al bando de la Unión, claro).

Con la gran importancia que tienen las diferencias entre los dos personajes protagonistas del juego, no entendemos como Techland no ha ido a por todas incluyendo un modo cooperativo para esta precuela de *Call of Juarez*; cada uno de los dos hermanos McCall tiene una misión diferente en cada acto, *Bound in Blood* habría aportado grandes dosis de diversión a través de un hipotético modo cooperativo... ¿llegará de forma descargable? Ojalá lo haga, de otro modo, su modo historia perdería bastante. Y es que aunque el argumento del juego es muy bueno, la convergencia entre las partes jugables y las escenas de video es desastrosa: mientras que las escenas nos trasladan años en la historia, los actos jugables abarcan muy poca extensión (física y argumental) y nos obligarán a realizar tareas sencillas y repetitivas (matar enemigos a tiros todo el rato, destruir un barco a base de cañonazos, eliminar silenciosamente a demasiados enemigos seguidos y sin gracia, buscar objetos secretos de forma compulsiva siempre en los mismos sitios y no muy alejados del "camino principal"...). En todo momento, tendremos que seguir a pies juntillas las instrucciones que se nos van dando y resulta imposible pensar una alternativa. Su limitado desarrollo se torna aún más frustrante cuando descubrimos que el entorno gráfico del juego es inmenso y de una calidad sublime; es como si te obligasen a jugar Oblivion sin salir de los caminos y sin la opción de volver atrás, sabiendo que podrías llegar hasta donde te propusieras. En ***Call of Juarez: Bound in Blood,*** el motor gráfico muestra bosques, montañas o riachuelos con impresionante calidad y realismo. El problema es que no podrás llegar a pisar muchos de estos escenarios por culpa de su lineal desarrollo. Cada uno de los niveles del juego estará poblado por todo tipo de objetoshasta donde alcanza la vista y el detalle de ▶▶

¿Sabías que?
REVERENDO RAY
Ray McCall, uno de los dos hermanos controlables en *Bound in Blood*, es el protagonista, convertido en predicador (o "la ira de dios", como se hace llamar), del primer ***Call of Juarez.***

Su modo historia es lo más lineal que hemos visto en Xbox 360

cada elemento es impresionante. Muchas de sus novedades jugables, como la posibilidad de ocultarnos tras cualquier objeto de forma realista, sin pulsar botones, o el uso de carros o caballos, quedan sepultadas por un desarrollo terriblemente lineal.

Por suerte, el potencial gráfico y jugable de ***Bound in Blood*** no está diseñado únicamente para su modo historia, ya que presenta un modo multijugador de gran calidad. En sus partidas, que podrán realizarse de forma local o a través de Xbox Live, podrán participar hasta doce jugadores, que de forma cooperativa o competitiva buscarán la gloria a través de cinco diferentes modos de juego inspirados en famosos eventos del salvaje Oeste: el tiroteo en OK Corral, la captura de Billy el Niño... Además, el sistema de puntuación se basa en una especie de sistema "Wanted": el mejor jugador de la partida otorgará una recompensa, que irá aumentando si sigue vivo y venciendo a sus enemigos, al que sea capaz de abatirle. A la hora de seleccionar tu alter ego virtual en la red, podrás elegir entre trece diferentes clases entre las que se encuentran trampero, pistolero, nativo (indio), duelista o minero, cada una de ellas con un arma y unas habilidades muy diferenciadas.

Ocho diferentes escenarios servirán de marco para innumerables tiroteos que, por suerte, salvan el pellejo de un título con un modo historia monótono, lineal y aburrido, pese a su gran puesta en escena y lo interesante de su argumento.

Aunque ***Call of Juarez: Bound in Blood*** tiene potencial (multijugador, sobre todo), los aficionados al buen western depositamos nuestra confianza en *Red Dead Redemption*. Puede que su argumento sea peor (o mejor), pero estamos seguros de que estará mejor contado.

Su gran argumento es expuesto de forma desastrosa

XBOX LIVE

Hasta doce personas podrán participar en partidas multijugador a través de ocho diferentes escenarios y cinco modos.

XBOX 360 VEREDICTO
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- ✓ Posee un entorno gráfico sublime
- ✓ Presenta un buen modo multijugador
- ✓ Su argumento es muy bueno
- ✗ Carece de modo cooperativo
- ✗ Es absolutamente lineal

PUNTUACIÓN

Su potencial está en el modo multijugador.



»Detalles

En la calle
YA DISP.

Edita: Codemasters
Des: Triumph Studios
Jugadores: 1
Online: No tiene
A tu manera: Nada es personalizable

MÁS en xbox.com

Overlord II

Una digna secuela que cuenta con lo mejor del Señor del Mal


AUTOR: Julio del Olmo

En 2007 llegó a nuestras manos un juego diferente. En lugar de ponernos en la piel de un héroe de musculoso cuerpo y cara de dios del Olimpo, nos adentramos en el mundo de la magia y los hechizos como Señor del Mal, con la única intención de sembrar el caos allí por donde fuéramos. Dos años más tarde nos encontramos con la segunda parte de un título que ya cuenta con una legión de fieles seguidores que verá recompensada su espera con una secuela a la altura de su predeceror. *Overlord II* nos cuenta la historia de Overlad, hijo del protagonista de la primera historia, en su lucha para salvar al mundo de la magia de un ejército de romanos que quiere controlar a todas las criaturas del mundo. En primer lugar, el hijo de Overlord deberá aprender a explorar unas habilidades para el mundo de la magia, que le son innatas, para ponerlas al servicio del mal. Una vez consiga dominar dichas aptitudes contará con una legión de esbirros que le idolatrarán como el Señor del Mal que ya es. Overlad y sus esbirros se encontrarán un siglo después de la primera entrega con un Imperio muy reforzado al que hacer frente en batalla por controlar el destino de las criaturas mágicas que pueblan los diferentes lugares.
Los escenarios son, sin duda, uno de los puntos fuertes del juego, tanto por su variedad como por la riqueza de detalle de los mismos. Tan pronto

El Señor del Mal regresa 100 años después para luchar contra el Imperio

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un juego que mezcla estrategia, rol y acción.	Ninguno, es un juego diferente a todo lo demás.	A los fans de la primera entrega les encantará.



OVERLAD

Cien años después de las aventuras del Overlord original sale a escena su sucesor, que además es su hijo. Overlad será el encargado se seguir poblando el mundo de Caos y Oscuridad acompañado de sus pequeños criaturas, los esbirros.
El camino de Overlad como sucesor de su padre no será fácil, ya que tendrá que demostrar que cuenta con las habilidades que diferencian a un Señor del Mal. Una vez consiga superar la prueba, sus criaturas le acompañarán en la misión de destruirlo todo.







Vaya espada que lleva el Señor del Mal. ¡Caquita!

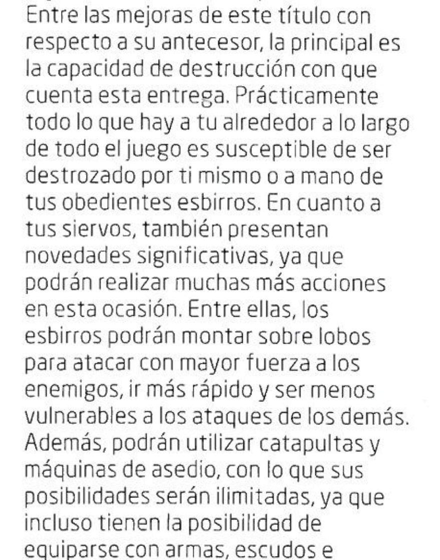
¿Sabías que?

RELACIÓN CON ESBIRROS

Una de las posibilidades que ofrece esta entrega es la de estrechar lazos con tus esbirros. Podrás ponerles nombres y además cuando alguno caiga en batalla le podrás enterrar en el Cementerio de Esbirros.



Los lobos te serán de gran ayuda.



estaremos en tierras nevadas como tropicales, para en los puntos culminantes del juego pasearse por algunas ciudades del Imperio.
Entre las mejoras de este título con respecto a su antecesor, la principal es la capacidad de destrucción con que cuenta esta entrega. Prácticamente todo lo que hay a tu alrededor a lo largo de todo el juego es susceptible de ser destrozado por ti mismo o a mano de tus obedientes esbirros. En cuanto a tus siervos, también presentan novedades significativas, ya que podrán realizar muchas más acciones en esta ocasión. Entre ellas, los esbirros podrán montar sobre lobos para atacar con mayor fuerza a los enemigos, ir más rápido y ser menos vulnerables a los ataques de los demás. Además, podrán utilizar catapultas y máquinas de asedio, con lo que sus posibilidades serán ilimitadas, ya que incluso tienen la posibilidad de equiparse con armas, escudos e indumentarias de los soldados que vayan cayendo en combate a su alrededor.
Elementos como el Cementerio de Esbirros dan al juego aspectos interesantes que han dado mayor valor al papel de los esbirros en este juego, en que sin duda son eje principal para el desarrollo de la historia. Al fin y al cabo, ellos necesitan un ▶▶



Tus esbirros harán todo aquello que les ordenes



Dirige a tus esbirros a los puntos concretos donde se desarrolla la acción.



Destruye todo lo que allá a tu alrededor y encontrarás preciadas recompensas.

ESBIRROS

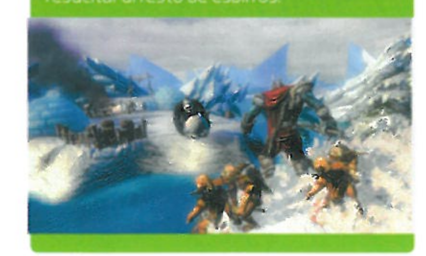
Los esbirros son parte central del juego y ganan en importancia según se desarrolla la historia. Existen varios tipos de estas criaturas, que a su vez cuentan cada una con unas habilidades especiales. Los diferentes tipos son:

-**Parduzcos**: Los que te acompañarán desde el principio y los más fuertes en el combate cuerpo a cuerpo. Utilízalos para pelear contra grupos de soldados.

-**Bermejos**: Inmunes al fuego y débiles en el cuerpo a cuerpo. Estos esbirros de color rojizo atacan lanzando bolas de fuego desde lejos. Cumplen una función similar a los arqueros.

-**Viridios**: Inmunes al veneno y huelen muy mal. Muy ágiles y buenos para esconderse a la espera de abalanzarse sobre algún enemigo.

-**Zarcos**: Son azules y los más débiles de todos en el combate. Sin embargo, saben nadar, son inmunes a la magia y pueden resucitar al resto de esbirros.





Overlad, hijo de Overlord, es el protagonista

Señor que les gobierne y lidere contra los ejércitos del Imperio, que llevan asediándoles durante muchos años. Por si esto fuera poco, además de esbirros, destrucción y maldad, el título cuenta con su habitual y particular sentido del humor. Encontrarás fieras criaturas que protegen a focas entrañables, mansos lobos...
En cuanto a sus controles, siguen fieles al estilo que se marcó en su edición de 2007. Una segunda parte que gustará a los fans de la saga y enganchará a todos aquellos que no conozcan aún este título. No dejará indiferente a nadie.

XBOX LIVE

Por desgracia no cuenta con ningún modo de juego a través de Xbox Live. Ni siquiera tiene opciones para descarga de contenidos.



- Las posibilidades de los esbirros.
- Los toques de humor de la saga.
- Escenarios muy trabajados.
- Destrucción, mucha destrucción.
- Pocos puzzles.

PUNTUACIÓN
No te arrepentirás de gastar tu dinero



Detalles

En la calle 26 JUN

Edita: Namco Bandai
Des: Tales Studio
Jugadores: 1-4
Online: No
A tu manera: Compra tus ítems y armas

MÁS en xbox.com

Tales of Vesperia

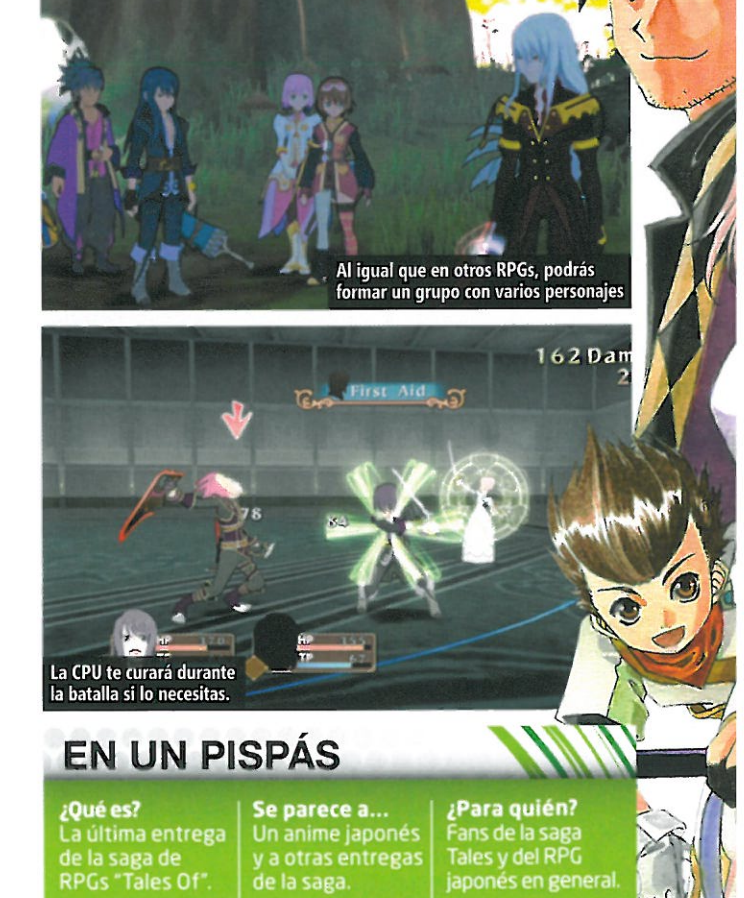


AUTOR: OXM Lazaro

El nuevo relato de Namco, a medio camino entre el RPG y el anime más intenso

Desconocemos el oscuro motivo que ha llevado a retrasar *Tales of Vesperia* casi un año desde su aparición en Japón y Estados Unidos; lo que sabemos con seguridad es que, al fin, podremos disfrutar con uno de los RPG's más elaborados y divertidos de cuantos han aparecido en Xbox 360.

Para los que no conozcan la saga Tales, podríamos decir que es a Namco lo que *Final Fantasy* es a Square Enix. ***Vesperia*** es la décima entrega de una saga que nació hace ya catorce años en el hardware de Super Nintendo, y ya se están preparando dos nuevos juegos. Al igual que en la franquicia de *Square*, cada una de las entregas cuenta una historia diferente, aunque ***Vesperia*** sigue fiel a ciertos elementos que han convertido a los *Tales* en RPGs de culto. Para empezar, el juego conserva la estética manga que le ha hecho famoso, tanto en el motor gráfico (a través de un eficiente cell shading), como en las escenas de vídeo que se mostrarán continuamente, creadas por los genios de Production IG (artífices de la versión anime de *Ghost in the Shell*, entre otras cosas). ***Vesperia***, en un alarde de originalidad (aquí estamos siendo irónicos) nos pondrá en la piel de un personaje de lo más andrógino, que irá acompañado de una especie de lobo azul tuerto y que fuma en pipa (ahí está el detalle original), y que saldrá de los suburbios de una gran ciudad para



Al igual que en otros RPGs, podrás formar un grupo con varios personajes

La CPU te curará durante la batalla si lo necesitas.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
La última entrega de la saga de RPGs "Tales Of".	Un anime japonés y a otras entregas de la saga.	Fans de la saga Tales y del RPG japonés en general.

Jugar con Vesperia es protagonizar un anime



El diseño de los seres es genial.


Tu compañero es un lobo... ¡que fuma en pipa!

Los entornos parecen dibujados a mano.

Podrás combinar ataques normales y especiales a voluntad.

EL RELATO DE TALES

LA INFLUENCIA DE LA SAGA DE NAMCO EN EL GÉNERO RPG

El primer título de la saga, *Tales of Phantasia*, fue lanzado en Japón en 1995 por un grupo desarrollador llamado Wolf Team. Namco exigió al Wolf Team la modificación de algunos nombres y situaciones por cuestiones de marketing y algunos miembros del equipo no se lo tomaron bien, así que dejaron Wolf Team y formaron Tri-Ace, creadores de, entre otros, *Star Ocean: The Last Hope*. Años más tarde, miembros de Tri-Ace dejaron el equipo para formar Tri-Crescendo, desarrolladores de *Eternal Sonata*, que fue dustribuído en su día por Namco, al igual que el primer Tales of Phantasia.

proteger la naturaleza y sus poderes mágicos de una mortal amenaza.

Lo bueno de *Tales of Vesperia* no es qué cuenta, sino cómo lo cuenta. Junto a las mencionadas escenas de anime y unos inmensos entornos, el desarrollo de la aventura estará a medio camino entre la exploración y la lucha. Sí, habéis leído bien, ya que *Vesperia* hereda el original y divertido sistema de combates en tiempo real. Durante los combates podrás hacer "lo de siempre" (usar magias, objetos de curación, subir niveles con la experiencia adquirida, etc), mientras bloqueas ataques enemigos con un botón o creas mortales combos a través de diferentes ataques normales y especiales. Y lo mejor de todo es que éste es uno de los pocos RPGs que podrás disfrutar hasta con tres amigos, ya que aunque las partes de exploración son para un solo jugador, los combates pueden realizarse de forma cooperativa.

Los entornos son grandes y detallados.

El hecho de que el género esté de capa caída convierte a *Tales of Vesperia* en el mayor exponente "rolero" de la temporada, aunque su original sistema de batallas, su puesta en escena y su divertido (no demasiado original) argumento lo convierten en uno de los mejores RPGs para la consola de Microsoft.

Las batallas en tiempo real son un acierto.


XBOX 360 VEREDICTO

- Gráficamente es como un anime
- Batallas en tiempo real
- Opciones multijugador coop.
- Su argumento no es muy original
- No aporta nada especialmente nuevo

PUNTUACIÓN 8,4

Encantará a los fans del género RPG.

»Detalles

En la calle 26 JUN

Edita: Activision
Des: Beenox/Neversoft
Jugadores: 1-4
Online: 1-8
A tu manera: Diseña el logo de tu grupo

MÁS en xbox.com

¿Sabías que?
GUITAR FREAKS
Aunque para muchos Guitar Hero es toda una novedad de lo más original, Harmonix, sus creadores, no ocultan que la inspiración para crearlo fue la saga Guitar Freaks de Konami.

Los personajes de GHWT repiten en Greatest Hits.

GH Greatest Hits

Lo mejor de la saga de Activision en un solo juego

OXM Lázaro
AUTOR:



Si alguna vez te habías preguntado qué haría Activision cuando se le acabasen los mejores temas del mundo del Rock (para nuevas entregas de Guitar Hero), la respuesta es, sin duda alguna, *GH Greatest Hits*.
Los desarrolladores de la pionera (si no tenemos en cuenta a Konami) saga musical se han dado cuenta de que, tras la aparición de *World Tour*, a muchos nos hubiera gustado tocar la batería en 'Message in a Bottle' de The Police o emular a Ozzy Osbourne con el micro en 'Bark at the Moon', tocar la guitarra con las mejoras jugables introducidas en la última entrega de la saga... o, simplemente, representar versiones originales de grandes éxitos de la saga *Guitar Hero* (recordemos que la primera entrega estaba compuesta por versiones, únicamente).
Lo mejor, elegido a votación popular, de *Guitar Hero, GH2, GH3, Rock the 80's y GH Aerosmith* compone la lista de canciones (que alcanza la nada despreciable cifra de 48) de Greatest Hits, todas ellas versiones originales y disponibles, al igual que en *GH Metallica*, desde el principio del juego en el modo Partida Rápida. También desde el

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Un nuevo Guitar Hero, con lo mejor de la saga.

Se parece a...
Guitar Hero World Tour... de hecho, es casi idéntico.

¿Para quién?
Para bateristas, cantantes y bajistas.

GRANDES ÉXITOS

La lista de canciones del juego está compuesta por 48 "temazos", elegidos por votación popular entre los éxitos de Guitar Hero, GH2, GH3, GH Rock the 80's y GH Aerosmith. Entre ellos encontrarás 'More Than a Feeling' de Boston, 'Monkey Wrench' de Foo Fighters, 'Killing in the Name' de Rage Against the Machine, 'I Wanna Rock' de Twisted Sister, 'Barracuda' de Heart o 'No One Knows' de Queens of the Stone Age. Es una lástima que, al menos por ahora, no se haya incluido la posibilidad de disfrutar de canciones descargadas para el juego; sería genial tener el catálogo completo de todos los Guitar (only) Hero para disfrutarlo.




Todos los temas son los originales en Greatest Hits.



El cantante podrá elegir el texto estático o móvil.



Dos bandas, 8 personas, podrán enfrentarse on-line.



Se acabaron los covers: todo en Greatest Hits son "Master Tracks"

principio podrás disfrutar de una buena cantidad de temas creados con el compositor estrenado en *World Tour*, también disponible en esta nueva entrega. Si lo tuyo es avanzar y desbloquear pequeños grupos de canciones, ***Greatest Hits*** también te dará la oportunidad, aunque de un modo más austero que en World Tour (como en *GH Metallica*) sin fans o interfaz de los locales donde tocaremos, a través de una simple lista de canciones desbloqueables con el número de estrellas conseguido. Eso sí, si lo tuyo es la guitarra y ya te conoces las canciones de otros títulos, vete olvidando de la exhibición ante familia y amigos: la estructura de todos los temas es diferente al de los originales. Junto al modo Carrera, en solitario o en grupo, la posibilidad de jugar on-line (hasta ocho jugadores en dos bandas diferentes) y el compositor de canciones, ***Greatest Hits*** incluye todas las opciones de juego de World Tour aunque, inexplicablemente, no permite la posibilidad de jugar con canciones descargadas para ***GHWT*** ni incluye la opción de descargar nuevos packs exclusivos. Podríamos decir que es como ***GHWT***, algo "descafeinado", sin apenas novedades en su planteamiento, sin nuevos modos de juego, con un único personaje seleccionable debutante y cuyo mayor atractivo es jugar a las versiones originales de canciones que aparecieron en la primera entrega y, por supuesto, el poder disfrutarlas con diferentes instrumentos y en grupo. No nos hubiera importado esperar algunos meses para disfrutar de canciones que ya habíamos tocado hace años, si eso hubiera implicado el rediseño visual o jugable de uno o varios elementos de la saga o la inclusión de packs de canciones descargables con otros éxitos o la aparición de nuevos instrumentos conmemorando la aparición de un "Grandes Éxitos" genial.





SACA TODO EL JUGO A TUS JUEGOS FAVORITOS DE XBOX 360

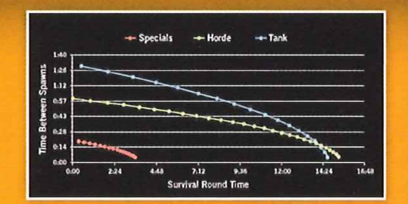
Cómo sobrevivir al apocalipsis zombie

La nueva expansión de *Left 4 Dead* ya está aquí y es completamente gratis... Te damos unos consejos para no morir

Si tienes una suscripción a Xbox Live no tienes excusas para bajarte la nueva expansión de Left 4 Dead. Es totalmente gratuita, e inyecta nueva vida al juego. El modo Survival incluye 16 mapas, incluyendo el nuevo área del faro. El objetivo es contener a los infectados el mayor tiempo posible.

CÓMO FUNCIONA

Los infectados especiales (smokers, boomers y cazadores) se regeneran cada pocos segundos, y recibirás la 'visita' de una horda más o menos cada minuto, mientras los Tanques son los enemigos menos frecuentes.



EL FARO El único mapa totalmente nuevo es el faro, que está totalmente rodeado de agua por tres lados, pero eso no parece detener a los putrefactos. Ahí van un par de estrategias defensivas.



La torre

Normalmente los lugares elevados te conceden ventaja estratégica cuando defiendes. Si te quedas en lo alto de la torre tendrás una perfecta línea de tiro para apuntar a la horda, pero los Smokers pueden darte un buen tirón y derribarte. Te sugerimos que te retires a la torre acompañado.



La escalera de caracol

La habitación en la base de la torre es nuestra zona favorita para defender. En ella hay un buen cargamento de molotovs y bombas de gas. Además, la escalera es perfecta para retirarse a recuperar salud. Pero ten cuidado, se convierte en una trampa mortal cuando aparece un Tanque.

¡Truco! Ahorra munición con la pistola y los zombies solitarios



ESTRATEGIAS A pesar de que cada nivel tiene una única resolución, las mismas estrategias funcionan allá donde juegues. Como en el modo campaña, permanecer juntos y usar de forma coordinada las bombas de tubo son las mejores tácticas que puedes emplear. Aquí tienes los trucos más útiles para algunos niveles.



Mata tanques

El juego no deja de regenerar enemigos. Tendrás que hacer frente a tres o cuatro Tanques que te persiguen hasta que los elimines. Concentra todos tus esfuerzos en aniquilarlos lo antes posible.



No les dejes prepararse

En este modo es mucho más beneficioso re-jugar los niveles una y otra vez que tratar de prepararlos lenta y minuciosamente. Esto es comida rápida, así que se breve colocando trampas aquí y allá.



Píldoras

Estas pequeñas cápsulas te dan un subidón de energía, cuando las usas estando herido incrementan tu velocidad y con tu salud en rojo podrás rodear a un tanque. Sin ellas hueles a puré.



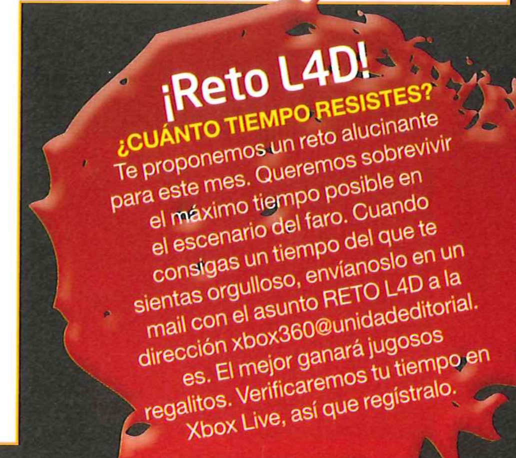
Las bombas de tubo

Las píldoras y la munición están colocadas en áreas difíciles de alcanzar o de defender cuando llegan las hordas. Usa las bombas de tubo tácticamente para crear una burbuja que te permita alcanzarlas.



Brazos cansados

No es posible mantener a raya las hordas de zombis hasta que éstos se aburran. Tus brazos se cansan y las hordas se hacen progresivamente más lentas. Mantén un ojo en el círculo sobre el punto de mira.



¡Reto L4D!

¿CUÁNTO TIEMPO RESISTES? Te proponemos un reto alucinante para este mes. Queremos sobrevivir el máximo tiempo posible en el escenario del faro. Cuando consigas un tiempo del que te sientas orgulloso, envíanoslo en un mail con el asunto RETO L4D a la dirección xbox360@unidadeditorial.es. El mejor ganará jugosos regalitos. Verificaremos tu tiempo en Xbox Live, así que regístralo.



Las fotos de tus 'vacaciones'

Coches de policía,motosierras, espadas de plasma... estos son los mejores pantallazos que hemos encontrado por ahí

Buscamos tus mejores pantallazos in-game, y seguro que no te defraudamos. Muchos juegos te ofrecen la posibilidad de configurar tu propio contenido y compartirlo con el mundo. Sigue mandando creaciones, podrás verlas así de alucinantes en próximas entregas. Continuará...

La Conquista de la Espada por Flame95 (*Halo 3*)


Un Y Wing de Star Wars por C. Cox (*Banjo-Kazooie*)


Un coche de policía por Matthew Haywood (*Forza 2*)


Un Hornet de Halo 3 por TMTIME (*Banjo-Kazooie*)


Carnicería por Matt Howells (*Gears of War 2*)


Pac-Man por Vip3y (*Banjo-Kazooie*)



¿LO HARÍAS MEJOR?

Enseñanos tus creaciones capturando un pantallazo de tu obra maestra o de cualquier ocurrencia que hayas creado en un juego. Es posible lograrlo en cualquier juego que soporte el modo foto. Manda un mail con tu foto y Gamertag a *xbox360@unidadeditorial.es* Dale!!!!!!

MÁSTER MARCA EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO DEPORTIVO

Semipresencial











Aprende de los mejores

Avalado por el número 1 de la prensa deportiva española

Un arte apasionante

Impartido por profesionales en activo

Independiente del soporte

Trabaja en cualquier ámbito de la información deportiva

Convocatoria octubre 2009

Él y tú no sois tan diferentes... Ambos debéis meterle un gol a vuestro futuro

patrocinio y becas:







becas:





colabora:





En tu disco

Este mes sentirás la música gracias a tu DVD, entre otras cosas.





AUTOR: Julio del Olmo

Ya estamos en verano, temporada para estar con amigos y descansar. Desde el DVD te proponemos un planazo. Enciende tu Xbox 360 y juega a la demo de Guitar Hero: Metallica. Junto a tus colegas podrás montar tu propia banda para conquistar los escenarios. Además, como tendrás largos ratos de soledad ante tu consola, qué mejor que Halo Wars para que las horas se te hagan cortísimas. ¿Y qué me decís de esos ratos de calor insoportable en que no se puede ni salir? Para esos momentos os ofrecemos juegos ligeritos, para que no se os quemen también las neuronas (que bastante tenéis ya con la espalda tan roja): Sonic Unleashed, Hasbro-Family Party o Crystal Defenders. Enhorabuena para los que empezáis vacaciones, y para los que no, siempre nos quedará el DVD de demos de nuestra revista. ¡A disfrutarlo unos y otros!



TRUCO
Ya sabemos que el freno no es tu amigo pero haznos caso: ¡Úsalo!

2 Sonic Unleashed

¿Qué es?
El erizo más famoso del mundo del videojuego regresa con esta aventura en 3D en la que irás a velocidad de vértigo la mayor parte del tiempo. Recogerás anillos como antaño y destruirás bichos de todo tipo ,que en esta ocación han ganado en tamaño respecto a nuestro personaje. Los escenarios por los que Sonic corre están cuidados al milímetro y mejoran mucho el aspecto de este arcade con aires clásicos.

Controles
Moverse · Vista · No se usa · Saltar · Agacharse · Sprint · No se usa · LT No se usa · RT No se usa · LB Rodar · RB No se usa

1 Guitar Hero: Metallica

¿Qué es?
El último gran juego musical que ha llegado al mercado de la mano de Activision. *Guitar Hero: Metallica* nos ofrece un mundo de posibilidades para la guitarra, la batería o la voz. Además cuenta con la estrecha colaboración del grupo que da nombre al título, que se ha volcado en los contenidos extra, lo que ha conseguido un salto de calidad para esta entrega respecto a los anteriores de la saga. Al principio te costará cogerle el tranquillo pero pronto te darás cuenta de que te has enganchado como no lo estabas desde hace mucho tiempo. Los controles son lo más complicado al principio porque deberás saber colocar tus manos como si fueras un auténtico guitarrista o batería. Una vez lo consigas deberás ir subiendo en niveles de dificultad, hasta que controles tu instrumento como un profesional. Llenarás estadios enteros de gente deseando oírte tocas las mejores canciones de Metallica. Ideal para jugar con amigos.



TRUCO
Aprende dónde est[á] cada color para pod[er] mover los dedos rápidamente entre ellos.



IMÁGENES

Te regalamos cinco imágenes de jugador exclusivas de Bionic Commando






Destripa cada vídeo y artículo incluido en el DVD de este mes y, de regalo, unas imágenes de jugador





3 Banjo-Tooie

¿Qué es?
Un clásico arcade que está disponible en el servicio Xbox Live. El humor se une a las plataformas para traernos un título que vio la luz hace años de la mano de la Nintendo 64. Perfecto para juegos rápidos y muy entretenido para todas las edades. Vuelve la moda retro a nuestro DVD.

Controles
Moverse Cámara No se usa Saltar No se usa Atacar/ Bucear Primera persona Agacharse Agacharse Seguir cámara Seguir cámara



4 Peggle

¿Qué es?
Si eras de los que disfrutabas de la máquinas recreativas de juegos sencillos esta es tu demo. Tendrás que ir eliminando bolas frenéticamente sin mucho más de que preocuparte. Para esos días en que la cabeza parece que te va a explotar, la solución ideal.

Controles
Apuntar Disparar Cancelar Avance rápido Repetición Precisión Precisión No se usa No se usa





5 Halo Wars

¿Qué es?
Todo un juegazo de estrategia en tiempo real. Deberás planear tus ataques contra el ejército de los malvados Covenant para salvar a la humanidad de una destrucción prácticamente asegurada. Las horas se te pasarán volando entre esos grandes escenarios y todas las posibilidades que este título te ofrece. Uno de los juegos del año.

Controles
Cámara No se usa No se usa Seleccionar No se usa Ataque Ataque especial No se usa No se usa No se usa Todas las unidades

6 Flock!

¿Qué es?
Un puzzle muy trabajado por parte de los chicos de Capcom. Controlarás una nave espacial con la que debes hacerte con el mayor número de animales posible para llevarlos hasta tu base. Con unos escenarios muy cuidados hasta el más mínimo detalle y una jugabilidad sorprendentemente adictiva.

Controles
Mover ovni No se usa No se usa Cambiar rayo No se usa No se usa No se usa Usar rayo Turbo

Contenidos

Demos

Juega con estas demos, sin esperas ni descargas...

HD Trailers

Trailers y entrevistas ofrecidas por nuestros hermanos ingleses

Previews

Reviews

Lee lo que hemos dicho y escrito sobre los títulos más punteros.





7 Tom Clancy´s Hawx

¿Qué es?
Uno de los pocos juegos de combate aéreo que merecen verdaderamente la pena en el mercado. Tendrás complicadas misiones que deberás completar a los mandos de tu caza, con el que deberás destruir a los aviones rivales, tanques y otros muchos enemigos. Realmente muy bueno, apropiado para los amantes de Top Gun y de los aviones de guerra, en general.

Controles
Mover Cámara Cambiar arma
Disparar Cañon SRM Cambiar blanco
LT Frenar RT Acelerar

8 Crystal Defenders

¿Qué es?
Un juego de estrategia y fantasía ambientado en un mundo similar a los de *Final Fantasy*. Título por turnos en que deberás proteger unos preciados cristales de una legión de enemigos de todo tipo. Con un contexto muy arcade, en que no tendrás tiempo ni para respirar, ***Crystal Defenders*** se basa en el sistema de juego Tower Defense, que consiste en defender tu territorio de los monstruos.

Controles
No se usa No se usa Moverse
Seleccionar personaje Cancelar Empezar Wave Menú en pausa



9 Hasbro-Family Party

¿Qué es?
Este título es una mezcla de los afamados juegos de mesa de Hasbro, llevados a Xbox 360 para disfrurarlos como nunca antes has hecho. Un paseo por los clásicos de la mano de un maestro de ceremonias especial, Mr. Potato.

Controles
Mover No se usa Mover Colocar barcos/disparar Girar barcos/Deshacer No se usa
No se usa LT No se usa RT No se usa LB No se usa
RB No se usa



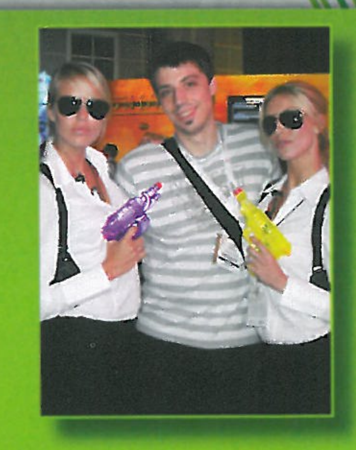
TRUCO
Tómate tu tiempo para apuntar porque tu contrincante siempre hará buenos lanzamientos.

10 PDC Darts

¿Qué es?
Tus largas partidas de dardos, cerveza en mano, en algunos de tus bares favoritos llegan a tu consola de la mano de este juego. PDC Darts nos acerca al mundo de los jugadores de dardos profesionales. Esfuérzate, que tus rivales son muy buenos.

Controles
Apuntar Fuerza de lanzamiento
No se usa No se usa
No se usa No se usa
No se usa LT No se usa RT No se usa
LB Acercar vista RB Alejar vista

Xcast raja...



PROJECT NATAL ¡FUNCIONA!

Durante el pasado E3 (al que tuve el placer de asistir), pude ver en directo la demostración del próximo gran avance de los videojuegos: Project Natal. Tras la euforia inicial y los "Oh Dios mío!!" de rigor empecé a pensar: "¿Se podrá integrar fácilmente en los juegos?". Y también: "¿La presentación no era muy... presentación?"
Estas dudas pululaban dentro de mi cabeza mientras oía hablar de mil y una personas que cantaban sus bondades por haberlo probado. No era mi suerte. Finalmente el último día de feria conseguí colarme (con la gran colaboración de Lidia, PR Manager de Xbox 360 en España) en una sesión con el mismísimo Peter Molyneux y su amigo Milo.
No hace falta decir que las sensaciones son abrumadoras y que abre un nuevo campo para el ocio electrónico. Es simplemente alucinante sentirse tan unido a algo que pasa al otro lado de la pantalla. Y sus posibilidades dan miedo. El mismo Peter Molyneux me comentó una de las posibilidades que podrían darse para un juego: "Enciendes la tele y ves que tu pantalla es un espejo de tu habitación. De repente por la puerta del cuarto entra un hombre con un cuchillo para matarte. ¿Qué haces? Haz lo que quieras, el juego eres tú".
¿No se os ponen a vosotros también los pelos como escarpias?



En el próximo número...

WET

¡Orgía de plomo!

Un nueva chica de armas tomar ¡Y viene de mala uva!

Y además... SBK 09, Out Run Online, Rocket Riot, Star Trek D-A-C, Zombie Wrangler, Yosumin! Live

¡10 Demos!

UFC 2009

UP

Bionic Commando

PGA Tour 2010